

МЫ С ВАМИ ОДНОЙ КОЖИ

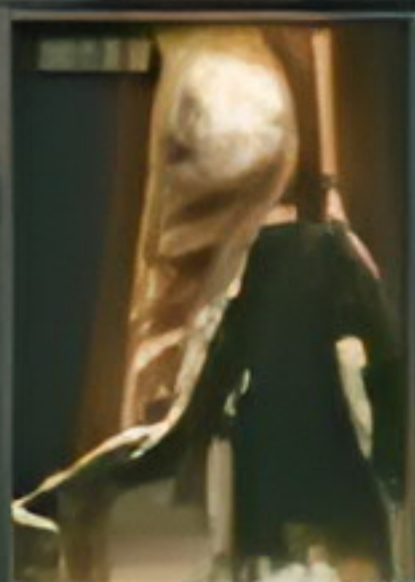
ШПИЛЬ!

ԴՈ ԱՊՐԵՆ
 ԴՈ ՕՕՈՅՈՒՄՆ

ԹԵՄԱԹԵՄԱՆ ԵՂ
 ԽՈՐՀԱՆՈՒՄՆԵՐ ՄԵՐՈՒՄԸ:

4004210 10100476

FINCH



100

0 1/2 1 2

החוקים וההנהגות

המחלקה לבריאות הציבור

רסנסטלס חם תמנח

• **Резюме**

• **Empirical Research**

• **LINCOLN CENTER**

• **BRAND JOURNAL**

ՀԱՅԵՍՏԱՆԻ ՄԱՐԶԻ

CONCLUSIONS

• **Аварийно поле**

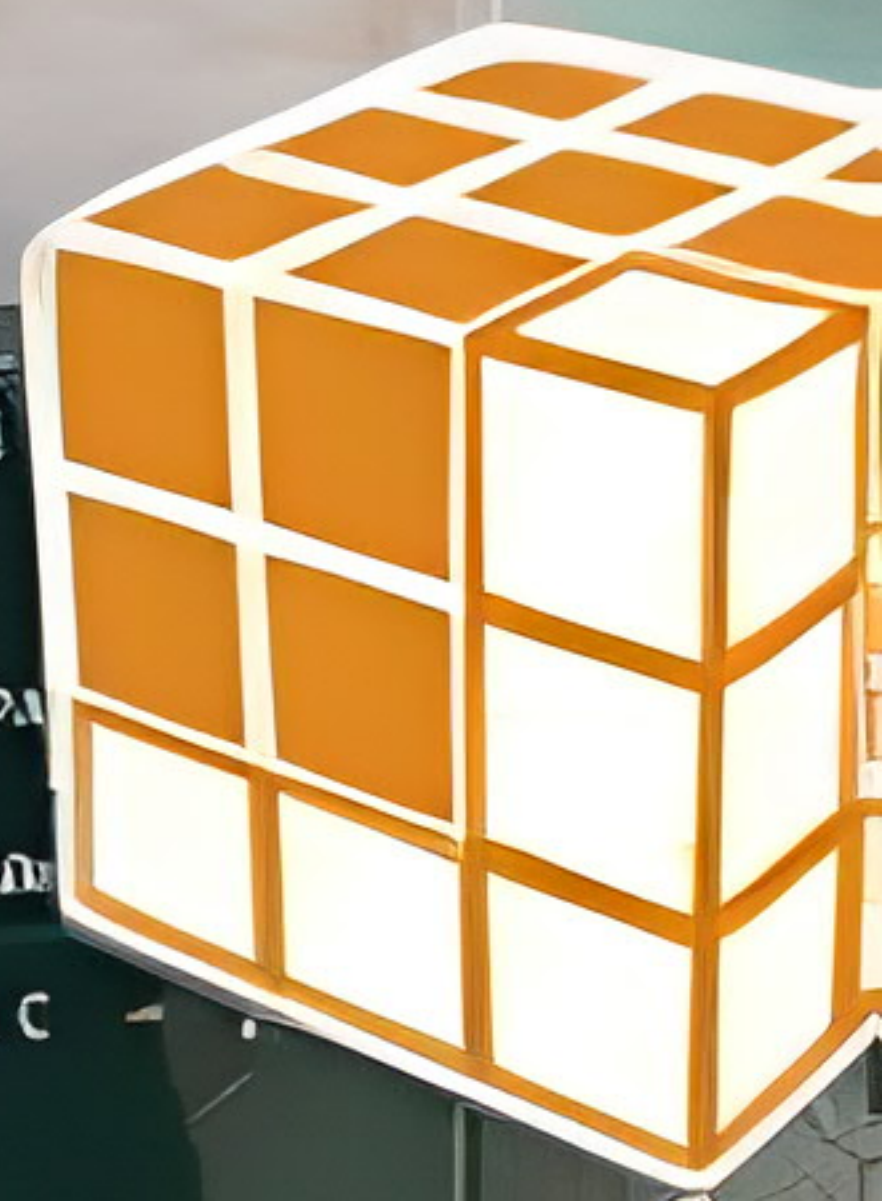
• ൧൨൨ ആനക്കുറുപ്പു വഴി

2723 01/02

• **Знаменитые люди** **Евг**

www.mupill.com

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ



Когда этот номер доберется до тебя, дорогой наш шпилер, уже наступит весна. На улицах из-под юбок начнут робко пробиваться первые девичьи коленки. Геймеры, приобретшие за зиму приятный хлорофильный оттенок, станут чаще собираться на улице – поиграть в футбол, или просто пообщаться об играх. Мы же готовим его еще зимой. И пусть до недавнего времени эта дама была к нам благосклонна, и мы не особо заморачивались по поводу “одеться потеплее”. То под конец она решила выпустить морозные коготки и показать, что значит оставлять женщину одну. Кстати о них самых: женщинах, девушках, девчушках и бабушках – не забудьте поздравить их с наступающим днем Клары Цеткин, иначе рискуете увидеть худшую сторону прекрасной половины человечества.

Но вернемся к играм. В этот раз разработчики в преддверии весны решили напомнить нам о еще далеком празднике Дня Победы, высадив десант из трех игр на тему Второй Мировой войны. Далеко не все из них получились удачно, да и тема в последнее время эксплуатируется слишком часто, но все же один проект из этой троицы точно заслуживает внимания.

Также лучи уже готовящегося к весне солнца вытопили из-под снега множество разнообразных проектов, описывать которые здесь не имеет смысла – переверачивай страницу и смотри чего свеженького, а может чего и с душком, нам удалось раздобыть.

by BondD

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА

2

MegaGame

В тылу врага 2: Братья по оружию. Мы - дети войны!

6

Universe at War: Earth Assault. Остановить Иерархию!

10

To play or not to play

AvenCast: Ученик чародея. Умереть, что бы не встать жить!

14

Золотой Компас

18

Hour of Victory. Второе мировое проклятье

22

Beowulf

26

Aquadelic GT. Как вы яхту назовете...

28

Sudden Strike 3 - Arms for Victory. Теперь танки стали объемными

36

Отель "У погибшего Альпиниста".

Байки из склепа (Они убили Кенни)

38

Ждем-с

A Vampyre story. Роман с кровью

42

Симбионт. Боевой пазл

44

Дальнобойщики 3. Категория Б не для инвалидов

46

Cell-0-fan

49

Железный Boom

Геймпады Logitech Cordless Rumblepad 2 и Logitech ChillStream

50

Clubничка

ESL Pro Series Ukraine: FINAL

52

Columbia Brother

Правда о кино. Трансформаторы

56

Animania

Исследование жанра: Меха

60

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует; 3-4 — полный ацтой; 5-6 — стоит поиграть для общего развития; 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9-10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 3 (76), березень 2008 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
Д. Бондаренко

Редактор
В. Откидич

Літературний редактор
О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка
А. Підліпна

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами

І. Зіменська (adv_secretary@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснопольський

Менеджер з передплати

С. Малишева

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 19.02.2008.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №08-3536

Друк офсетний

Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне
виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.



АД ПЗ Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 230-89-89 www.iptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,
вул. Фрунзе, 40
Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2008

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні
матеріали фірм-виробників та матеріали
з сайтів: www.gamespot.com, www.game-
wallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

з CD-диском — 01727

Вперед в прошлое

Как известно, славянского человек издревле волнует два вечных вопроса – “что делать” и “кто виноват”. Найти точный и единственно верный ответ на них еще никому не удалось, поэтому мы постоянно ищем другие и более легкие вопросы. Один из них вместе с ответом предложит игроку третья часть популярной стратегии Red Alert, релиз которой намечен на конец зимы. Разработчики предлагают игроку альтернативный мир, в котором все научные эксперименты оказались удачными, и что стало бы с миром, если бы Филадельфий-



ский эксперимент, путешествия во времени, телепортация, невидимость, технология Тесла и множество других безумных проектов оказались воплощены в жизнь. Для того чтобы это выглядело более реалистично, разработчики отправили руководителей СССР из конца 80-тых в прошлое, дабы те могли изменить историю. Само собой, пройти без эксцессов

это не могло – в результате вмешательства в историю возник новый мир, в котором и окажутся любители серии в самое ближайшее время.

Охотники за древностями

Покупая очередной диск с игрушкой, вряд ли кто-то задумывается о том, что делает ценное вложение в свое будущее. А быть может, через несколько десятилетий за некоторые из них можно будет получить если не тысячи, то, по крайней мере, – сотни долларов. Может, сейчас это и звучит нелепо, но предпосылки к такой возможности уже есть: некий житель штата Нью-Джерси (США), скрывающийся под никнеймом wyatticog, выставил на онлайн-торги од-



ну из самых раритетных игр на планете – Gamma Attack для платформы Atari 2600. Созданная некой полумифической студией Gammation, она представляет собой нечто среднее между экшеном и адвенчурой. Подробную информацию об игрушке в сети найти сложно, наверное, именно поэтому на картридж еще не нашлось желающих. Впрочем, вполне возможно, что ценителей классических игр останавливает и стоимость игрушки – владелец оценил ее 499 тысяч долларов.

Единый фронт

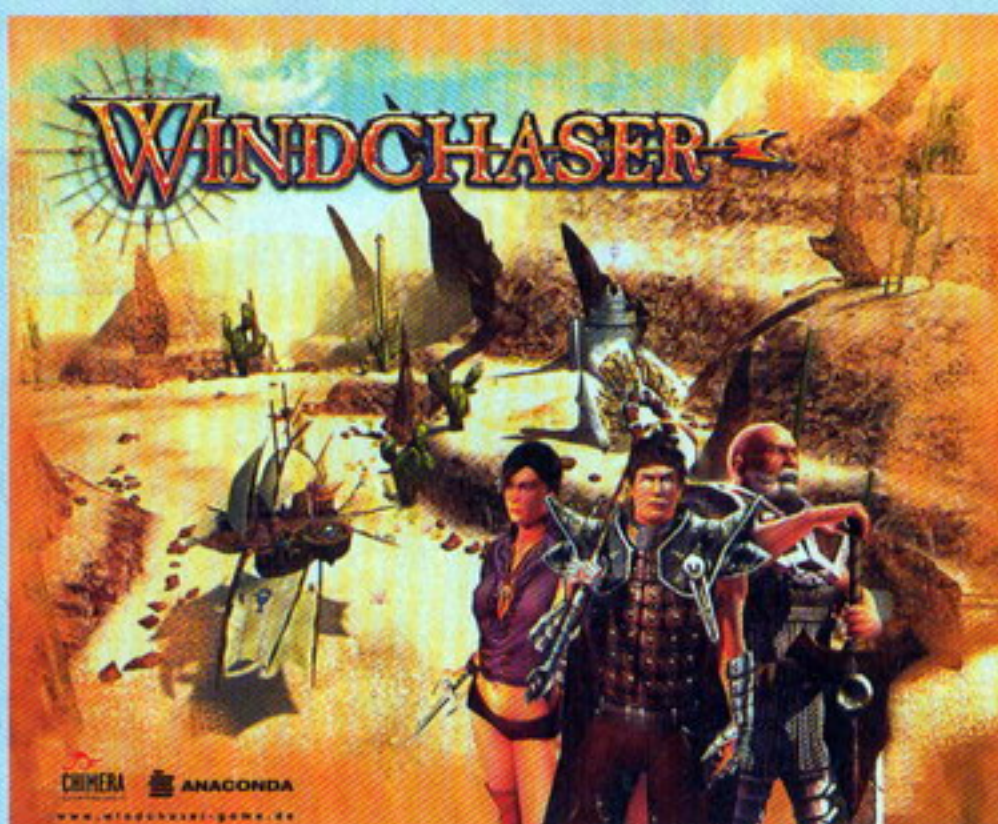


Борьба между приставками и компьютерами за место в игровом мире началась уже очень давно, но в последнее время этот вопрос приобрел несколько иной оборот. Если верить иностранным опросам и источникам, западные поклонники компьютерной платформы стали все-таки опасаться того, что консоли останутся единственным инструментом для виртуальных забав. Однако, как и следовало ожидать, паника оказалась напрасной: ведущие производители компьютерных составляющих – компании Intel, Microsoft, Nvidia, AMD – не только не собира-

ются сдавать свои позиции или останавливать в развитии свои технологии, но еще и образовали единый фронт – некое подобие организации объединенных наций – PC Gaming Alliance. Главной целью этой организации станет возвращение интереса к ПК как к игровой платформе и привлечение к ней внимания разработчиков. Что именно и как будут делать производители не известно, но вполне возможно, что эти меры позволят остановить тех крыс, которые решили, что корабль тонет в то время, когда он просто попал в штиль.

Вознесись на небо

С окончанием отопительного сезона каждый украинский геймер не только почувствует все прелести реальной жизни, но и сможет перенестись с земли на небеса, чтобы там ощутить все прелести управления воздушными судами. Для этого придется перенестись в новую фэнтезийную вселенную – Windchaser, где миром правят боевые гильдии. Их появлению препятствовала длительная война, в результате которой практически все поселения были разрушены. Те, кто выжил, были вынуждены приспособиться и восстанавливать жизненный уклад. Все проблемы на



небесах решаются с помощью гигантских боевых кораблей. Как и следовало ожидать, игроку дадут одну из ведущих ролей в развитии мира, ему предстоит управлять одним из самых прекрасных кораблей – Небесным странником. Правда, пока что говорить о его мощности и красоте можно только по картинкам, а уж они действительно выглядят впечатляюще. С управлением этой машины самостоятельно справиться будет сложно, поэтому придется набирать команду отважных и смелых бойцов, которые при необходимости постояят за свою честь и жизнь капитана.

Спой, птичка

Игры по фильмам и книгам знакомы многим, а вот игровые проекты, посвященные музыкальным группам, для большинства еще в новинку. Смысл этой серии игр можно воспринимать по-разному: пессимисты утверждают, что это просто еще один путь заработка на фанатах, а оптимисты и разработчики самой игры говорят, что она призвана помочь поклонникам групп и исполнителей лучше понять своих кумиров. Как бы там ни было, изданная впервые еще три года назад на PS2 музыкальная игрушка и несколько ее продолжений живет и сегодня.



На сей раз производитель решил обратиться к творчеству группы Aerosmith, дав возможность игроку почувствовать себя на месте каждого из участников группы. Вжиться в шкуру Aerosmith можно будет ближе к концу года, но пожить настоящей звездной жизнью позволят только в рамках карьеры – общение с соблазнительными фанатами, употребление горячительных напитков и прочие удовольствия в программу не входят. Вместо этого игроку будет дана возможность оторваться на лучших хитах группы и музыкальных композициях других исполнителей.

Белка на свободе

Разработчик одной из самых популярных и известных онлайн-игр Ragnarok Online сообщил о разработке нового проекта – Ice Age Online: The Meltdown. Подроб-

ной информации о мире игры или его возможностях пока что нет, ведь работа над проектом началась совсем недавно. Желаям прокачать белку до максимума и собрать все желуди, какие только есть в замерзшем мире, придется подождать около года – игра увидит мир никак не раньше начала 2009. Фанатам серии и прочим любителям онлайн-миров оста-

ется надеяться лишь на то, что детище опытного разработчика и кинокомпании 20th Century Fox окажется достойным любви и оправдает возлагаемые надежды.



Эх, война, война, война —
Дурная тетка, стерва она!

группа "Любэ"

Мы — дети войны!



Real-Time Strategy
<http://vtv2.games.1c.ru/>

Разработчик: Best Way
www.bestway.com.ua
Издатель: "1C"
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 1.7 (3) ГГц
Память: 1 (2) Гб
Видео: 256 (512) Мб



Почему, говоря об играх, мы очень редко вспоминаем наших, украинских разработчиков? Да, весной прошлого года наша страна очень прославилась благодаря стараниям людей из GSC Game World, которые выпустили знаменитого "Сталкера". Но ведь это не единственный проект, который можно назвать. Например, "Анабиоз: Сон разума", разработка которого в данный момент ведется под руководством Action Forms, или вот Collapse, о котором мы писали в прошлом номере. Эти игры еще не вышли, но, тем не менее, они сыграют большую роль в отечественной игровой индустрии. Одним из важных событий в 2004 году стал релиз игры "В тылу врага", разработчиком которой в то время была еще малоизвестная компания Best Way. Сегодня же, 4 года спустя, компания значительно увеличилась и не перестает радовать игроков продолжением известной RTS.

В тылу аддона

Оригинальная игра "В тылу врага" всегда была и продолжает оставаться хорошим примером правильной стратегии. Она отвечает абсолютно всем стандартам жанра: интересный сюжет, увлекательный геймплей, про-

думанный баланс, ну и, наконец, отличная графика. С выходом второй части игры, она не лишилась прежней привлекательности: сражения стали еще более качественными и атмосферными, масштаб значительно увеличился, единственным недостатком стало отсутствие стэлс-миссий. И вот состоялся выход долгожданного аддона "Братья по оружию". Как показывает статистика, более половины аддонов не оправдывают себя и получают что-то вроде больших патчей, исправляющих игру. Благо, с "В тылу врага 2: Братья по оружию" такого не приключилось.

Ждали от этого аддона, конечно, большего, но и то, что в итоге нам предоставили, вполне оправдывает себя. Большим недостатком второй части игры стало отсутствие советской кампании, что и вызвало негодование игроков. С выходом аддона разработчики честно исправили ситуацию. Они действительно поработали над сюжетом, его подачей игроку, и должен признать, у них очень хорошо получилось. На сей раз перед нами история двух боевых товарищей — Алексея Кузнецова и Виктора Смирнова — которую нам предстоит пережить глазами каждого из них. Подобно Call of Duty 4,

миссии за каждого из персонажей чередуются между собой и в корне отличаются друг от друга. Так, например, играя за Алексея Кузнецова, мы выполняем тайные и секретные задания, большинство времени находясь в укрытии, и проводим захватнические операции с тыла. Миссии с участием Виктора Смирнова противоположны. Здесь нам под командование выделяется уже большее количество человек и тяжелая артиллерия. Действия принимают более агрессивный и жесточенный характер, бои проходят на более масштабных территориях — на мониторе происходит месиво, во всех смыслах этого слова. То есть, в этом аддоне разработчики собрали все самое лучшее из первых двух частей игры. И все происходящее смотрится по-прежнему в духе голливудского блокбастера: повсюду взрывы, кругом бегают солдаты, танки сметают все на своем пути, самолеты буквально загромодили небо... По-настоящему ощущается атмосфера войны.

Нововведения

Теперь перейдем непосредственно к нововведениям. Если ранее вы чувствовали дискомфорт, глядя на интерфейс, то мы



Геймплей	9
Графика	9
Звук	10
Сюжет	8+
Управление	10

ОЦЕНКА 9

жете свободно вздохнуть: управление юнитами и войсками полностью изменилось, причем в лучшую сторону. Вместо некогда трех закладок, на панели управления теперь красуются всего 12 кнопок, отвечающие практически за все основные команды. При желании вы и сами можете назначить "горячие клавиши" для часто совершаемых действий. Таюже изменения коснулись и мини-карты. Вы вольны сами перемещать ее по области экрана, задавать ей размеры и ставить желаемую прозрачность. То есть, мини-карта целиком и полностью в ваших руках.

Что касается механики "Братьев по оружию", то она значительно похорошела со времен первых двух частей игры. Более того, разработчики даже реализовали в кампании возможность вызова различных подкреплений (раньше это было доступно только в мультиплеере). Как я уже отметил выше, в аддоне вновь вернулись к стэлс-миссиям, и под конец кампании их очень даже приличное количество. Но какими бы хорошими и грамотно реализованными они не оказались, проходить их становится скучно. Однако ситуация в корне меняется, когда вы садитесь играть с друзьями в мультиплеер. Поверьте, если вам раньше было интересно про-

ходить "В тылу врага" по сети, то на этот раз ситуация окажется еще куда более лучше. Между миссиями, как правило, нам демонстрируют сюжетные видеоролики. Интересно то, что события игры приходится на 1941-1945 года, но участвуем мы только в начале и в конце войны. Что было в промежутке между этими датами – разработчики решили оставить за кадром.

Мультиплеер

А вот за что разработчикам из Best Way хочется действительно поставить "5" – так это за мультиплеер. Вы не поверите, но игра начинает потихоньку взрослеть. Если раньше мультиплеер был чем-то вроде отличного развлечения на вечер, то в этот раз авторы консультировались с игроками и фанатами серии на официальном форуме игры. И должен заметить, что они учли большую часть замечаний и выполнили просьбы фанатов. Сегодня мы имеем идеальный баланс, ранговую систему, а также новые режимы игры. Что касается ранговой системы, то все игроки здесь разбиты по классам: новички, средние игроки, профессионалы и так далее по возрастающей. А это куда удобнее того, что было раньше: теперь система сама начислит вам ранг в зависимости от вашего опыта. Ну и, наконец, два новых режима игры. Это "Ценный груз" и "Знамя победы". Первый довольно банален и, как показывает статистика, не поль-

зуется особой популярностью у игроков. Задача проста: где-то на карте появляется прицеп, и вам, имея в запасе лишь один тягач, необходимо доставить его на свою базу. Доставили – появляется следующий прицеп, и так пока не надоест. В режиме "Знамя победы" вам необходимо захватить и удерживать контрольную точку. Это, конечно же, интересней, чем возить прицепы.

Вывод: "Братся за оружие"

Подводя итог, хотелось бы выразить слова благодарности разработчикам из Best Way. Хотя игра и получилась довольно короткой (кампания состоит из 9 миссий +5 бонусных), но, тем не менее, это не повод ее пропускать. Учитывая еще и то, что "Братя по оружию" это аддон, тогда и вовсе можно простить большинство мелких недостатков. Все реализовано грамотно, слаженно, картинка великолепная, анимация потрясающая. Несколько расстроило качество сюжетных роликов между миссиями, какие-то они корявые. Что касается движка, то он значительно похорошел и разработчики его прилично оптимизировали. Звук и музыка как нельзя кстати вписываются в общую картину войны, придавая игре масштабной атмосферности. Браво, Best Way, так держать!

Ян "Dexter" Одарченко



Остановить Иерархию!

UNIVERSE AT WAR

офигенная стратегия

Разработчик:

Petroglyph Games

www.petroglyphgames.com

Издатель: SEGA

<http://sega-europe.com/>

Издатель у нас: Софт Клуб

www.softclub.ru

PC | X360

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 2 Гб

Видео: 256 Мб

Games for Windows



Её поступь тяжела, а фигура несокрушима. От её мощи искривляется пространство и тухнут солнца. Она уже поглотила сотни миров, растворила их в своей сути, впитала в себя их живительную энергию. Но ей оказалось этого мало!

Иерархия – раса могучих и беспощадных захватчиков,

добралась и до нашей с вами Колыбели Человечества. Привели её туда не кто-нибудь, а Petroglyph Games, комфортную поездку обеспечила SEGA, а без-

опасность – сверхгромкий пир, раскинувшийся на много тысяч километров впереди Universe At War Earth Assault – нового, с нетерпением ожидаемого тысячами фанов, прозекта стратегического плана.

Вот только верно ли сделали разработчики новой стратегии, правильно ли поступили? Не боятся они открыть ящик Пандоры, не страшатся выпустить великое Зло в наш мир?

Ведь ещё никогда Земля не была так близка к уничтожению, а человечество – к полному вымиранию. Штурмовые отряды Иерархии, обрушились на ничего не подозревавших землян, как гром среди ясного неба – возникли, словно из ниоткуда. Могучие паукообразные роботы и закованные в толстую броню штурмовики, быстро и уверенно превращали полные жизнью города в горящие развалины, а цветущие луга в безжизненные пустыни. Иерархии нужны были ресур-

сы и энергия, – другой цели у этой титанической машины войны и смерти не существовало. Она катилась по Вселенной, монотонно перемалывая миры – грозная и ужасная, злая и враждебная. Девиз военных лидеров Иерархии был прост и гадок – тотальное уничтожение всего сущего. Захватить все планеты, исчерпать их недра, поглотить и переработать всё до последнего камешка, истребить все разумные формы жизни – вот радиоактивная мечта Стоящих Во Главе Иерархии. Вселенная не может быть бесконечна – Иерархия установит и очертит её границы знаками смерти десятков тысяч народов и присыплет пеплом разрушения сотен городов.

Воины Иерархии не знают жалости, они вообще не представляют себе, что это такое. Вооружённые ядовитым и радиоактивным оружи-



Они не оставляют шансов даже самой обученной армии защитников. Во главе с исполинским Ходоком – тяжелобронированным передвижным роботом-аннигилятором, они истребляют всё на своём пути, даже не замечая отступающих обороняющихся.

Когда они высадились на Земле сразу во многих точках, их наступление было похоже на опустошающее торнадо – людские танки и вертолёты вспыхивали словно спички от лёгкого прикосновения смертоносного лазерного луча ядовито-зелёного цвета, а солдаты умирали сотнями даже не успев выстрелить по дикийим врагам.

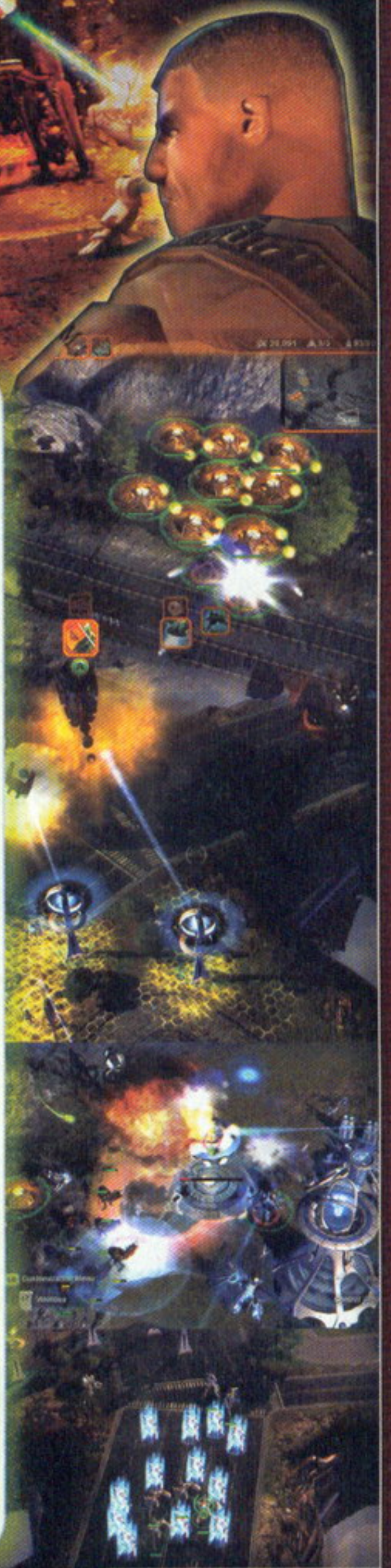
Даже сверхгероический американский полковник Мур, сверкая начищенным пулемётом и белоснежной улыбкой, не смог уберечь свою родину от пришельцев, хоть и спас контуженного президента из полуразрушенного Белого Дома, и со слезами на глазах наблюдал дальнейшее полное уничтожение Капитолия. Его звёздно-полосатый матрас, в миру именуемый флагом, горит от залпов ходячих тренажёров Иерархии, до боли напоминающих оных из детской

киноподелки Спилберга “Война Миров”. А brave “зелёные береты” становятся лёгкой добычей заражённых пехотных паразитов интродуцеров. И быть мегапatriоту Муру уничтоженным и переработанным, если бы не Новус – раса разумных машин, раскрывших многие секреты бытия и владеющих технологиями сверхбыстрого перемещения в пространстве.

Когда-то боевые машины Новус были созданы руками живых созданий из плоти и крови, внешним обликом напоминающих землян. Однако творцы Новус погибли, вся их биологическая раса исчезла, и разумные боевые механизмы оказались предоставлены сами себе. Но одиночество их было недолгим – война с Иерархией запустила скрытые ранее мыслительные процессы в электронных мозгах механических лидеров Новус. Нуждаясь в поддержке и наставлении, они воссоздали по атомам и молекулам Мирабель – живую представительницу расы Творцов Новуса. Именно под её руководством Новус начали свой великий крестовый поход против Вселенского Зла – ненасытной военной машины

Иерархии. Они бились против элитных захватчиков во всех уголках Галактики – некоторые планеты им удалось отстоять, но большинство было утеряно и отдано на расправу Иерархии. Однако дальше так продолжаться не могло. Именно на Земле разумные машины Новус решили дать полный и беспощадный отпор паразитам Иерархии. Стянув в Колыбель Человечества все свои силы, роботы Новус стройно шагнули из раскрывшегося за спиной и обалдевшего генерала Мура (перед тем, как потерять сознание, президент США повысил сверхпреданного полковника) портала на многострадальную человеческую Землю. И сделали они это очень вовремя – Ходок Иерархии как раз рушил небоскребы и давил танки, пробираясь к главной базе земных защитников. Думаю, не нужно говорить, что с появлением Мирабель и её механических бойцов, шансы выполнить задуманное у могучей шагающей крепости резко упали до нуля.

Но и это было ещё не всё. Устав от криков и громких взрывов на поверхности Земли, из её недр, попирая все





Масари

законы бытия и просто физики, на солнечный свет устремились Масари – забытые всеми потомки атлантов, овладевшие всеми особенностями великой Силы и способные осуществлять свои переходы с тёмной стороны на светлую и обратно с такой скоростью, что позавидовал бы сам Мастер Йода.

Узрев такое буйство красок, генерал Мур собрал все свои боевые отряды и двинул прочь в сторону бомбоубежищ – пусть лучше эти инопланетные титаны разбираются между собой, а люди побудут на подхвате.

Вот такая вот нехилая история бытия новой перспективной стратегии. Что, перехватило дыхание? Тогда я воспользуюсь моментом и слегка пороюсь в движке **Universe At War Earth Assault**. Уверен, – там лежит много интересных болтиков.

Красивые битвы

Первое, что поразило меня в этой игре (после пулемёта генерала Мура, конечно) – это графика. Она действительно красивая,



Иерарх

действительно шикарная и действительно впечатляет. Не зря, ой как не зря, некоторые побегуны из бывшей Westwood обосновались под крылом **Petroglyph Games** – дух C&C отчетливо витает над полем битвы, и в нём легко перепутать бойцов NOD и танки GDI с воинами Иерархии и Новуса. Да и Масари не дают покоя – в их силуэтах скрывается что-то неуловимо знакомое, как будто уже не раз виденное. Жаль, что я так и не вспомнил, что именно. Ещё жаль, что для отображения этой светлой красоты требуется очень много всяких мощных системных требований и характеристик – игра очень и очень прожорлива. Хотя оно, конечно же, того стоит – кто не видел, как орудие Чёрных Дыр Новус затягивает в себя Ходоков Иерархии и всех тех, кто оказался рядом, заодно считай, что ничего не видел. А движение этих самых ходоков в лучах заходящего солнца? Ай-ай, вот тут то и оно.

Да и спецэффекты в **Universe At War** не отстают от графики – взрывы проработаны настолько красиво, а разрушения настолько качественно, что остаётся лишь гадать – почему игру с таким высоким

визуальным рядом не сделали намного раньше. Много-много раньше. Почему, а?

Что касается звука, то вопрос тут отпадает уже после первых пяти минут игры. Фрэнк Клепаки и парни, что писали озвучку юнитов, постарались на славу – звук в игре просто отличный – классный, стильный и обалденный. Мелодии Клепаки прут и рвут сердце на части, а юниты (особенно это касается Новус) бывает отмочат такую фразочку, что хоть стой, хоть ещё раз стой. Кароче, респект вам парни за проделанную работу в этом направлении. Она суперская.

А вот что сильно подкачало, так это электронные мозги компьютера, за-
п-
л-
е-
н-
о-





НОВУС

го в недра Universe At War. Их явно забыли пропатчить и подогнать под те высокие стандарты, которые предлагает любому реальному шпилеру новенькая стратегия.

При движении группой юниты смешиваются, цепляются за всякие строения и камни, и вместо того, чтобы их обойти, начинают пытаться пройти сквозь них, т.е. – просто тупо стоят на месте. Приходят в себя грозные бойцы только после того, как укажешь им новую точку движения, противоположную старой, полностью повторяя тем самым болезнь известную ещё со времён Warcraft 2.

Кроме того, юниты разного размера и назначения очень любят застревать друг в друге во время движения, следуя глюкавой традиции теперь уже Вархамера 40 000. Согласись, совсем не весело, отправлять в бой группу солдат, не зная точно, все ли из них дойдут до места схватки.

Плюс ко всему наш с тобой электронный футуристический противник абсолютно не блещет стратегическим талантом. Мягко говоря – он не

обладает даже азами тактического мышления. Очень мягко говоря. С каждым новым пройденным уровнем кампании, во мне росло и укреплялось чувство протации и разочарования. Как будто бы гуляешь по широкому полю, слышишь, как цвиринькают кузнечики, ищешь их, бегаешь, носишься, а никого не находишь. Пустота и разочарование. Ну неужели нельзя было отнестись к голове компьютерного противника более ответственно, господа разработчики? Ну нельзя же так грубо, и беспощадно...

Что касается игрового баланса военных сил между тремя ключевыми расами, то скажу просто и коротко – его нет. Нет, не будет, и даже не намечается. Хотя, конечно, может быть, разработчики заклепают сто заклёпок, двести патчей к этим заклёпкам, и тогда, в конце концов, тень баланса в игре появится, но это будет уже не Universe At War Earth Assault. Это будет нечто совсем другое.

Выводяра

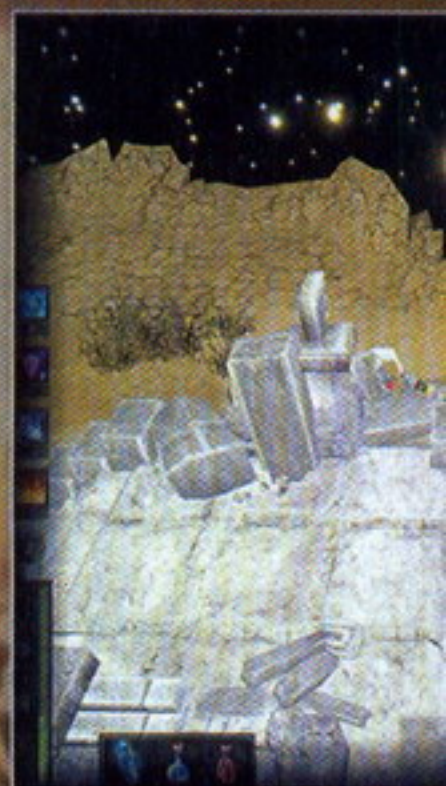
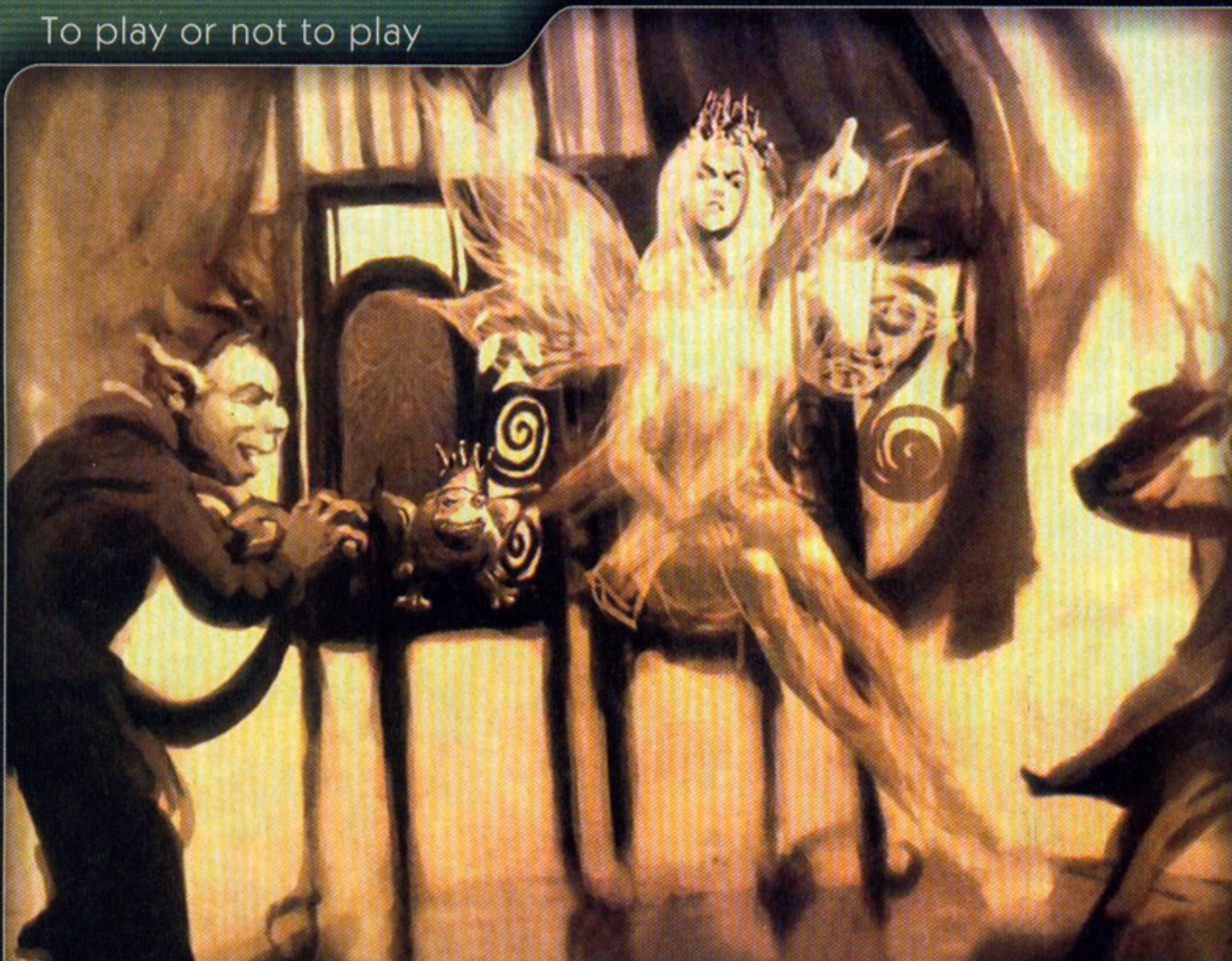
Игра получилась хорошей, – это однозначно, без тени со-

мнений и ухищрений. Графика прекрасная, детализация суперская, музыка отличная, физика приличная. Жаль, конечно, что игрового баланса в игре нет и не предвидится, а электронный противник слаб, как хилый таракан. Очень жаль. Но ничего, блин морской, не поделаешь! Неприятность эту мы переживём! Никто же не надеялся, что с выходом данной стратегки мы получим убийцу Второго Старкрафта, или C&S 3? Думаю, что наивных нет. Тем более что в игре реализована куча приятных нововведений, по типу режима Battle Cam, когда всё происходящее начинают показывать в автоматически подобранных и наиболее удачных ракурсах и нестандартному принципу сбора ресурсов инопланетными воинами, когда любой предмет, лежащий на поверхности Земли, может быть переработан и пущен в переплавку. И это есть хорошо! Игра радует глаз и душу, она стоит нашего внимания, и мой совет – в неё нужно рубиться!

жЫвотное

Геймплей	9
Графика	10
Звук	11
Сюжет	10
Управление	9

ОЦЕНКА 9



Умереть, что бы не встать жить!

AVENCAST
Rise of the Mage

Hack`n`slash/ RPG
<http://kv.games.1c.ru>

Разработчик:
ClockStone Software
сайт
Издатель: Руссобит
сайт

Системные требования:
Система: Windows® XP / Vista™
Процессор: 2.2 ГГц Intel® Pentium® / 2200+AMD® Athlon™ processor
Память: 512 Гб
Видео: GeForce FX 5700 / ATI Radeon 9700
Жесткий диск: 4.4 Гб свободного места;
DirectX 9.0c

Привіт, любі друзі! Напевно, що колись, у незапам'ятні часи, ви грали, або бачили, або принаймні чули про таку гру як Діаб... (чутно розбещені крики фанатів, ревіння бомжа, та інші звуки издавали різні ігрові потвори) ... Куди мені піти? Згоден – на цей раз краще без вступу.

Заступ (вместо вступления)

Вот скажите мне, камрады, что вы ощущаете, играя в игру, подобную (боюсь произнести это "святое" имя) Великому и Могучему Праатцу – творению Blizzard'овскому? Правильно! Как правило, хочется удариться лопатой об мозг (не без исключений, конечно). Может быть, отшибет память и свершится мечта редактора – не заикнуться в статье о той игре, "священное" имя которой я не хочу называть, дабы не мучить себя и других ностальгией и приевшимися упоминаниями.

Пути магии: теория и практика

Академия Авенкаст – одна из многих школ науки магии. Да, именно науки, не чего-то эфемерного, не поддающегося объяснению, а точной науки, законы которой можно записать в виде правил и формул. Науки, дающей огромные возможности и власть. Где вы видели, чтобы подобные вещи были обращены лишь во благо? Нигде? И в Авенкасте не увидите!

Первое, чему обучают маги своих воспитанников – это глупости всякие (теория). Такие, как алфавит, например. А потом обучают драться (практика). Более мудро поступают лишь орки – они алфавит не учат. Надежнее сначала огреть собеседника БСЛом (Большой Савковой Лопатой), а потом выяснять, что он там говорил. Но вернемся к пути познания. Исходя из теории, у мага есть два пути: путь магии крови, и

путь магии духа. Юный ученик должен определиться, какой путь ему выбрать, а избрав его, идти до самого конца. На практике все гораздо проще. Есть два вида атаки – чпоньк и клац. Разница лишь в расстоянии атаки: чпоньк – летит далеко, а клац – набалдашником посоха по голове. Иными словами, выбор сферы магии определяет стиль игры. Любители накладывать по голове – надевают красные робы, шлемы, доспехи и учат мощные заклинания ближнего боя. Потом запасаются бутылочками, опять же, красного цвета и идут крушить все направо и налево, непрерывно пьянствуя. А те, кто предпочитает не получать клац по собственному мудрому челу – наряжаются в синие цвета, остроконечные шляпы и учат мощные заклинания дальнего боя. После, запасаясь напитками предпочитаемого цвета, выеживаются, дабы эти заклинания применить :). Признаюсь, учитывая свою искреннюю лю-



Трава-Земля в иллюминаторе видна - иллюминатор сперли, зараза!



Ветки одного дерева дерутся с ветками другого. Может мы что-то не то курили



На том гробу - Квириус, основатель академии, которого мы укололи 2 раза



Тут можно и пообедать. Крылатые все равно не найдут



Ой, простите, я Вас нечаянно проткнул посохом! Гхм... как бы его вынуть



Замерзли? Теперь поищем выключатель

божь к бесконтактному бою, я выбрал второе, чем был всецело удовлетворён. Но должен сказать, что проблему смертности выбор сферы не решит – количество сэйвлов – это значение, которое прямо пропорционально уровню сложности. Да и суть остаётся той же – правильно применённые заклинания, в строгой последовательности, в нужном месте, в подходящее время – решают исход битвы в предпочитаемую сторону.

Помимо магии духа и крови, есть еще магия призыва. Заклинания весьма полезные для любого мага. Нужда отвлечь группу противников роем мух и незаметно колдовать что-то страшно толстое, (или хотя бы пополнить ману и здоровье) не раз будет возникать по ходу игры. Помимо 6-ти существ, в магию призыва отправили заклинание щита.

Учение-мучение

Система прокачки ясна с первых кадров – наш протагонист спит на уроке. Неудивительно – у

него 4 параметра: здоровье, мана, магия духа, магия крови; и spellбук. Причем заклинания не качаются – изучение нового спелла стоит 6 очков, мощь зависит от параметра соответствующей магии. За уровень герой получает 10 очков опыта и распределяет их, как считает нужным. Принцип, опять же, прост – магам духа необходимо больше маны, магам крови больше здоровья. Балансировать между необходимыми значениями не является главной проблемой игры – ролевая система – не основная ее составляющая.

27 тысяч кликов или нюансы управления

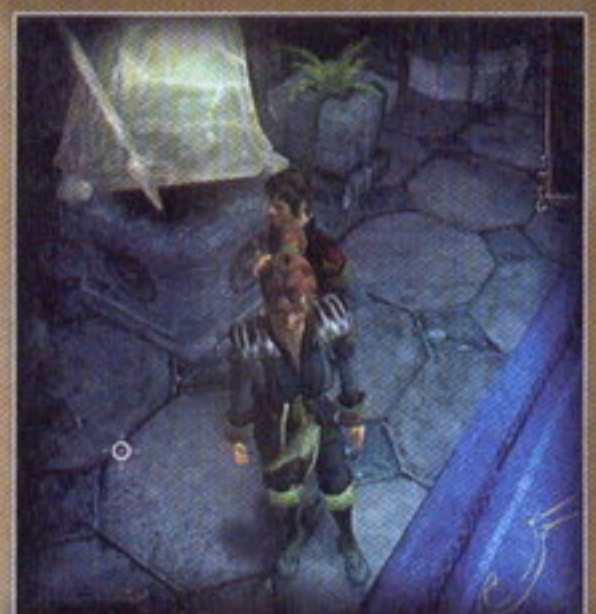
Удел хэ́к`н`слэ́шера – брэнно кликать мышкой по экрану. Если не в прямом понимании этой фразы, то в близком к нему. Управление игры поначалу вводит в заблуждение. Камера направлена под углом 90-40 градусов к поверхности (полу/потолку), что дает минимум необходимого обзора. Монстры иногда видят нас еще тогда, когда мы их не видим. Никакие манипуляции, увы, не сделают ее удобнее. Далее есть три вариан-

та управления: простой режим – нажимаем влево – бежим влево, смотрим мышкой (как в Alien shooter, Shadowgrounds и подобных), обычный режим – перемещение относительно положения персонажа (нажимаем вперед – бежим туда, куда смотрим мышкой) и следящая камера (впрочем, такая же неудобная). Но все не так страшно, к управлению можно привыкнуть. Самым удобным я нашёл вариант поочередного использования обычного режима и следящей камеры.

Процесс умиротворения буйных животных (да простит меня мой коллега :) проще. Левая кнопка мыши – это клац, правая – чпонец. Заклинания применяются на манер комбо, пара клавиш направления + мышный клик. Дабы не путать заклинания различных сфер, вся магия крови «висит» на левой кнопке, духа – на правой. Любители классического управления могут назначить для 8 любимых заклятий горячие клавиши.

Зарядка для мозгов

Самым приятным компонентом игры являются загадки местных





Геймплей
Графика
Звук
Сюжет
Управление

8
9
9
7
9

- Однообразный игровой процесс
- Плохо проработанный мир
+ Интересные головоломки

ОЦЕНКА 8



Это не ночной Париж -
это утренняя площадь
академии



Вот это беспорядок!
Напоминает урок
физики, только вместо
11го-А - импы



Крематорий. Шанс
оказаться на месте Квириуса
будет и у нас. Если вовремя
не сохраниться



Карлосон в
преклонном возрасте



“техномагов”. Дело в том, что когда варлоки рисовали себе знаки ога на широких лбах, иные чародеи все-таки закончили изучение алфавита, и, вооружившись книгами, углубляли свои познания в области не боевой магии. Академия начинена сложными устройствами, которые различными методами концентрируют магическую энергию и направляют ее куда необходимо. Со многими такими устройствами нам придется разбираться, дабы направить эту самую энергию в необходимое место именно нам :). Разборки с этим чудесами техники весьма логичны, требуют лишь немного внимания и сообразительности, и в целом приятно разбавляют игровой процесс. Хотя под конец фантазия разработчиков заметно угасла – телескоп в обсерватории, проецирующий энергию звезд в луч, и некромантская машина по перегону духовной силы, ближе к финалу сменились банальными – собери картинку, вставь 2 шестеренки с заклепками и пройди по буквам на полу в заданной последовательности. Впрочем, последние загадки вовсе не портят впечатление. А вот набор аркадных ловушек в генераторной раздражал не на

шутку. Мало того, что все препятствия незамысловаты и скучны, так еще и сделаны так, что можно стать нервно больным. Я бы простил разработчиков, если бы ловушки отключились, когда вынимаешь из генераторной батарейку, но нет – пришлось пройти через них туда и обратно. Зачем такое делать, я понять не могу.

Легенда... о нас

Когда главного героя еще ребенком подкидывают кому-то – это должно навевать завесу тайны. Когда подкидывают не кому-нибудь, а магу – это должно интриговать. А когда от него еще и необычная аура исходит – это вообще должно создавать атмосферу таинственности. Но не навекает, не интригует, не создает, увы. Сюжет незамысловат и стандартен, да и подается как будто бы параллельно всему остальному. Если бы его не было – никто ничего бы и не заметил. Сюжет присутствует только для того, что бы втолковать игроку, почему он все время шастает по коридорам очередного подвала. Собственно про сюжет мне больше сказать нечего, я и так изложил почти половину :).

Некрология

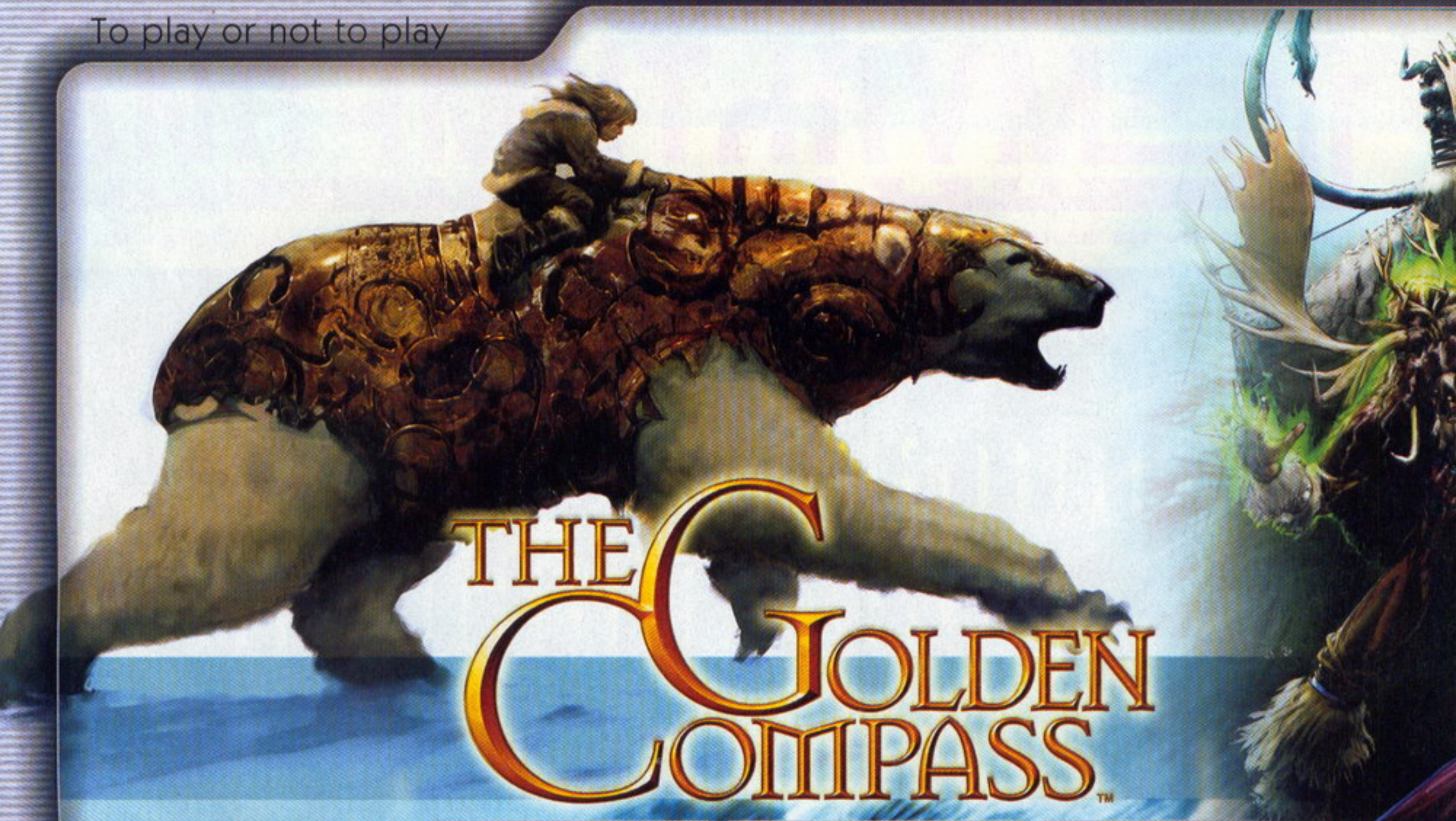
Раз уж я заговорил о сюжете, грех не описать мир Авэнкаста и его жителей. Буду краток: 2 замка, 1 пустыня, 1 торговец, штук 20 неписей, дающих задания, 15732 монстра, 1 главный босс, 1 сердце главного босса. Все. Все остальные, видимо, в склепе академии :).

Завершение заклинания

Пришло время подводить итоги. Когда я учился в школе, то часто пасовал уроки, проводя время за играми. Но если бы мне пришлось выбирать между математикой и Авэнкастом, я выбрал бы... не знаю, что бы я выбрал, но если бы все игры были подобны Авэнкасту – я закончил бы 7-ой класс без двоек по русскому языку. Так что это хорошая игра.

Всего доброго!
Чпоньк-клац...
Wolf





THE GOLDEN COMPASS

Action/Adventure/Arcade
www.sega.com/gamesite/goldencompass

Разработчик:
Shiny Entertainment
www.shiny.com

Издатель:
Sega Entertainment
www.sega.com

Издатель у нас:
Софт Клуб
www.softclub.ru

Минимальные системные требования:

Процессор: 1.5 ГГц
Память: 512 Мб
Видео: 128 Мб
Жесткий диск: 7 Гб

Рекомендуемые

системные требования:

Процессор: 2 ГГц
Память: 1 Мб
Видео: 256 Мб
Жесткий диск: 7 Гб



PC | X360 | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS

Есть в индустрии электронных развлечений нередкое явление, которое, с одной стороны, приносит создателям неплохие доходы, а с другой – презрение общественности. Называется это клеймо – “игра по фильму”. В продуктах подобного рода геймплей хромает на обе ноги, неотёсанные полена персонажей имеют мало общего с их киношными прототипами, а управление заставляет усомниться в компетентности родной клавиатуры. Бывают, конечно, исключения, вроде The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay или Peter Jackson's King Kong, которые не только могут соперничать с оригиналом на равных, но даже иногда значительно превосходят его в качестве. Жаль, что рождаются на свет такие самородки не чаще, чем птенцы в крещенские морозы.

Проклятием заклеимённый

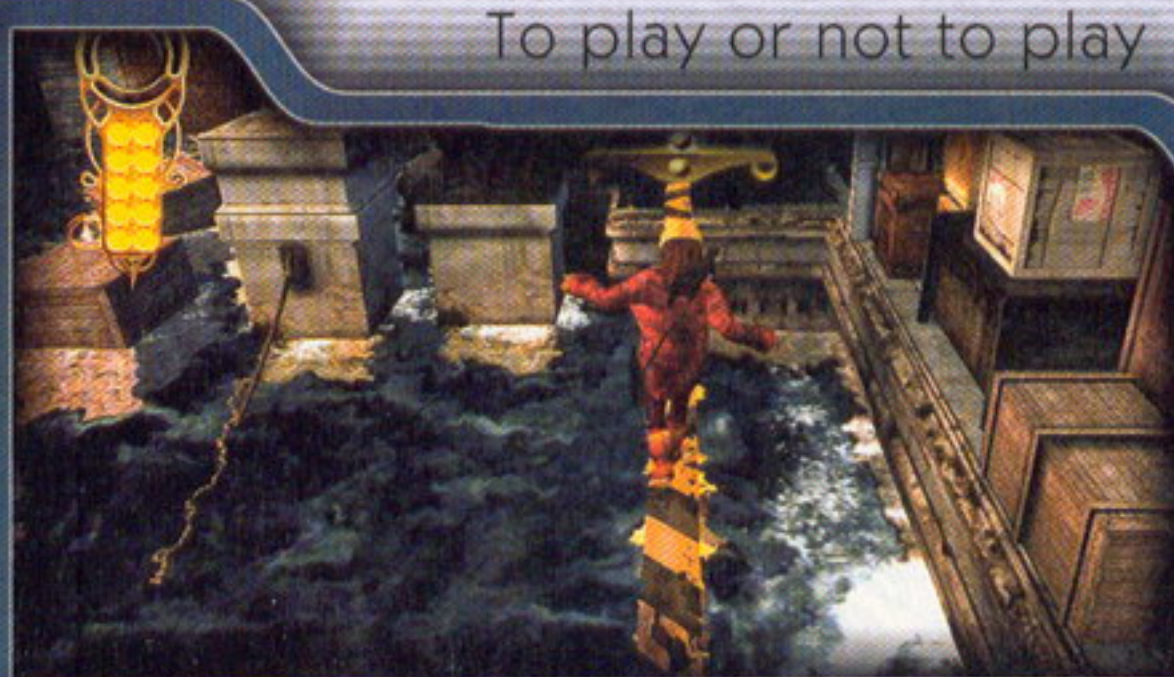
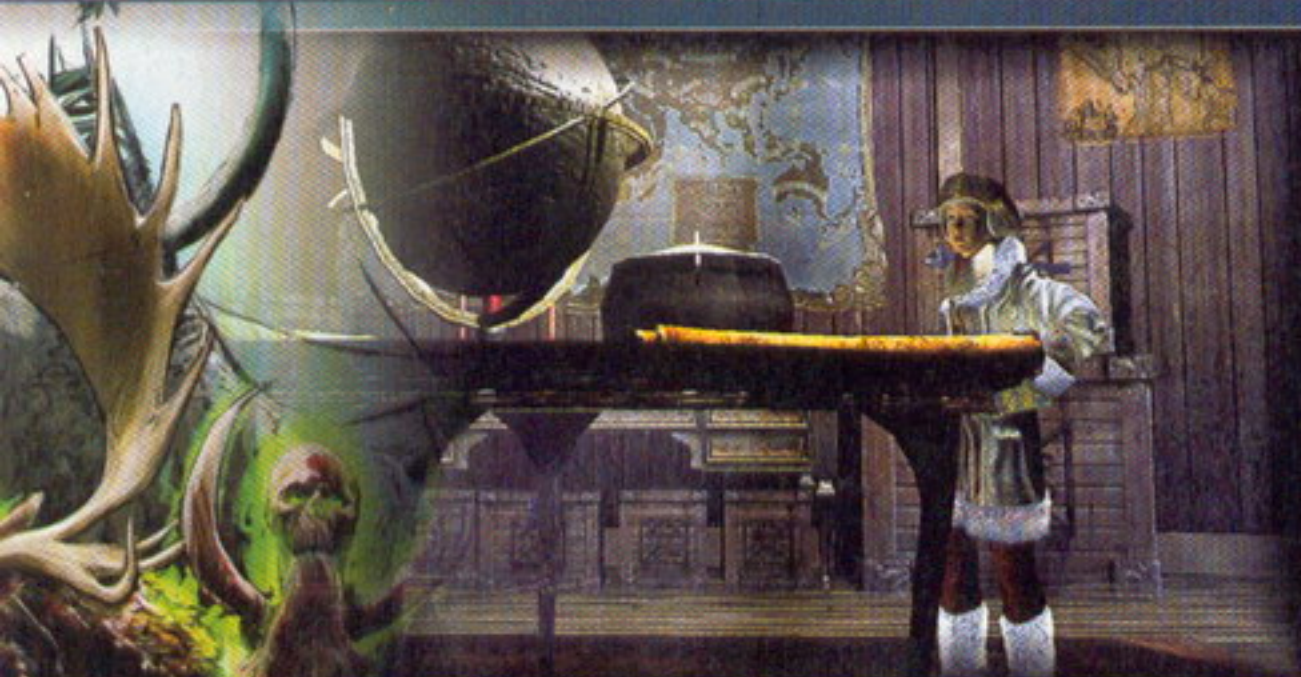
Фильм под названием “Золотой компас” – это экранизация первой части всемирно известной трилогии “Тёмные начала”, написанной британским писателем Филипом Пулманом. Вселенная романа имеет много общего с нашим миром. Там есть Англия с Лондоном, Норвегия со Шпицбергом и Россия с жестокими татарами. Просторы параллельной реальности бороздят дири-

жабли и электрические машины – почитателям стимпанка будет на что обратить внимание. Здесь у каждого человека есть персональный деймон (некоторые переводчики его кличут альмом) – животное, сопровождающее людишек всю его жизнь не только физически, но и духовно. Связь между человеком и деймоном настолько сильна, что Homo sapiens без этой зверюшки считается инвалидом. Любое вмешательство в их родство категорически запрещается, однако, нашли лихоеи, возжелавшие этот союз разорвать. Опыты решили ставить на детях...

Главная героиня фильма/книги/игры, Лира Белаква, проводит свои деньки в стенах ненавистного колледжа, ругается с тётей Лонсдэйл (футбольные хулиганы уже спешат в магазины), общается с мальчиком Роджером и защищает его от соседских забияк. Однако жизнь её меняется кардинальным образом после того, как девочка спасает своего дядю (известного лорда Азриеля) от убийства и, спрятавшись в шкафу, подслушивает тайный разговор о загадочных частицах под названием “пыль”, способных уничтожить целые миры. Рассказывать, что происходит дальше, нет смысла – лучше увидеть всё самому. В итоге получилась неплохая сказ-

ка, с колоритными злодеями и удачно подобранными актёрами. Игровая интерпретация предлагает нам пронестись по знако-





мым благодаря фильму местам. Сюжет подается отрывками из

киноленты и роликов на движке игры, поэтому ничего нового ждать не стоит.

Маша без медведя

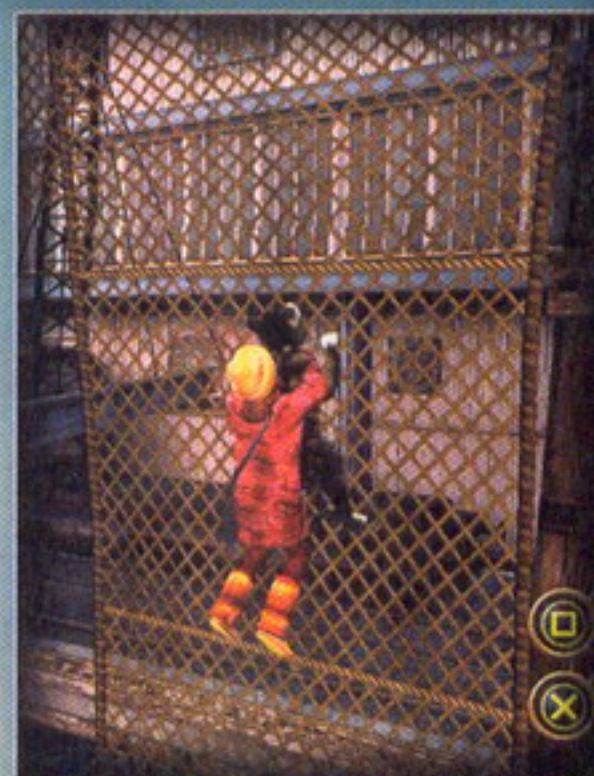
Большую часть игрового времени, как вы уже наверняка догадались, придется провести вместе с Лирой Белаквой. Главной героине предстоит совершить головокружительное путешествие: побывать в доме миссис Коултер, на цыганском судне, и даже в столице бронированных медведей Свальбарде. На некоторых локациях присутствует относительная свобода действий – мы бегаем по уровню, раз-

гадываем загадки, выполняем задания и общаемся с NPC. Второстепенные персонажи, к сожалению, получились "на одно лицо" – различий между дворецким Коултер, слугой лорда Азриэля и цыганским моряком нет никаких. Диалоги построены по принципу "влияния" – для правильного ответа юной плутовке нужно пройти серию мини-игр; в противном случае она может сказать какую-то чушь. Аркадные потехи получились слишком примитивными – собирать зеленые шарики, в страхе убегать от красных и вовремя стучать по нужным клавишам быстро надоест даже 3-летнему ребенку. И не напоминайте мне о Fahrenheit. Если там подобные забавы были удачной находкой, то здесь – это лишь вынужденный метод затягивания геймплея...

Разбавить происходящее на экране разработчики попытались модными нынче стелс-элементами. Но идея создания эпического действия с треском провалилась. Ибо все "сэмфишеровские" проявления упираются в... мини-игры. Например, "кошки-мышки" с инспекторами, горничными и гигантскими осами. Сражаться в честном бою эта мадемуазель не умеет: остаётся брать умом и сообразительностью – кидаться в негодяев косточками от фруктов или просто убегать. Остальное

время юная леди ловко скачет по отвесным уступам (опять мини-игры!!!), собирая по пути различные бонусы и пункты храбрости. Последние, кстати, заменяют нам полоску здоровья – очки отваги отнимаются за каждое неудачное падение, поимку или сказанную глупость. Призовые предметы, в изобилии разбросанные по уровню, значительно облегчают Лире жизнь – помогают уверенней чувствовать себя в общении с NPC, автоматически восполняют полученные повреждения и наносят особый урон врагам. Некоторые вещи находятся в таких местах, что заполучить их сразу, как это может показаться с первого взгляда, практически невозможно. Однако особо усердных трудогики ждут приятные сюрпризы...

Всячески содействовать нашей девице в опасных похождениях непременно будет и её деймон Пэн, имеющий четыре ипостаси. Сокол парит над землёй и переносит мисс Белакву через ямы и разломы, ленивец цепляется за перекладины, хорёк, в свою очередь, ис-





пол-
няет роль
некого провидца – помогает
подростку лучше ознакомиться
с местностью и принять верное
решение. Ну а горячо любимый
мною кот лазает по стенам и да-
же может постоять за свою хо-
зяйку в трудную минуту.

Как и любая девчонка, наша
подопечная ведёт дневник, где
записывает о каждом событии,
оставляет свои впечатления и
задаёт вопросы. Ответить ни них
в состоянии лишь Золотой ком-
пас, который мы получаем почти
в самом начале игры. Алиометр
(именно так официально назы-
вается это устройство) “раскро-
ет карты” лишь в том случае, ес-
ли мы правильно подберём к
определённым словам со-
ответствующие картин-
ки. Например, перед
нами лексема
“грех”. Начинаем
крутить таинст-
венное приспособление. Ангел, хлеб, марио-

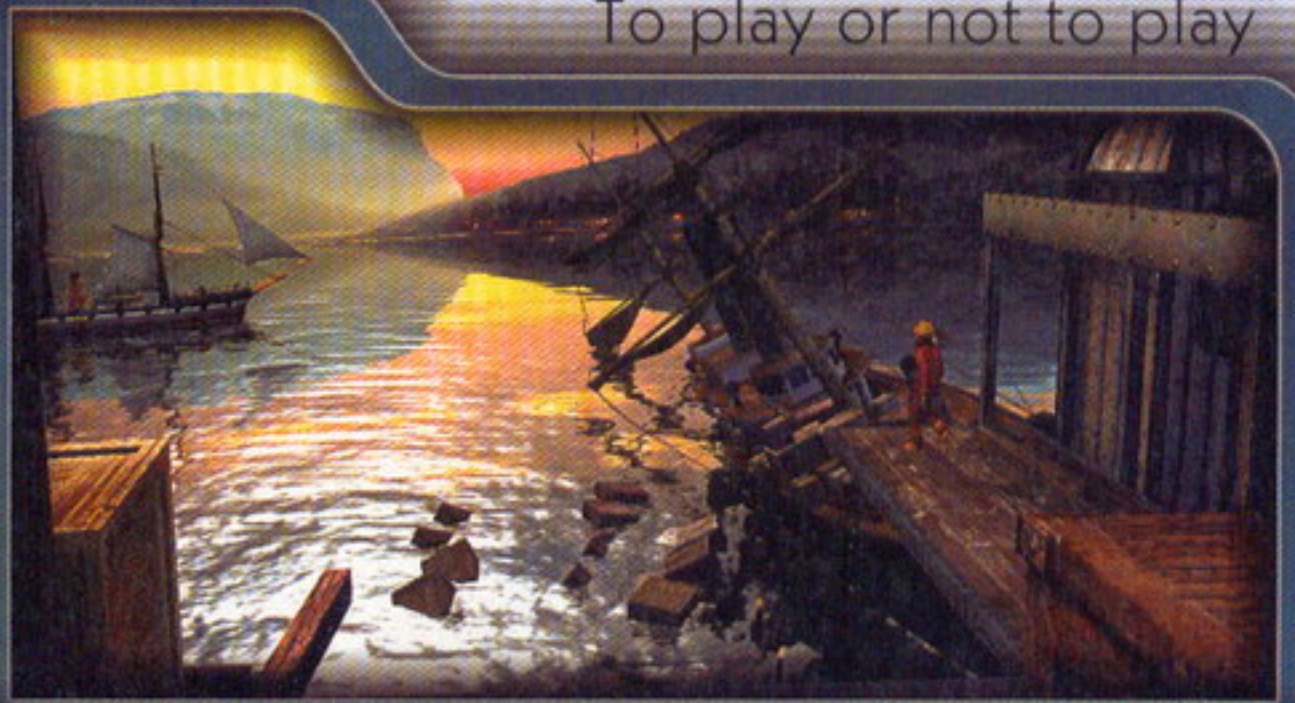
нетка... Ага, яблоко. Вспомина-
ем известную библейскую исто-
рию и делаем правильный вы-
бор. Затем несколько секунд
удерживаем равновесие ин-
струмента с помощью курсора
и получаем ответ на интересую-
щую нас загадку. Интересно, гос-
пода? Даже очень. Отдельные
изображения, правда, отнюдь
не сочетаются с их трактовкой.
Ну какая, скажите, связь между
верой и якорем, ужасом и со-
вой? Логического объяснения
сему феномену мне найти не
удалось. По мере прохождения
сюжета, Лире будут попадаться
ребусы разной степени сложнос-
ти и важности. Если некоторые
из них необходимо непременно
решить для дальнейшего про-
движения по сюжетной линии,
то другие можно оставить на по-
том. Решение задач с участием
механического прибора – один
из немногих аспектов игры, реа-
лизованных на достаточно высо-
ком уровне. Приходится вклю-
чать смекалку, воображение и
иногда надеяться на везение.
Однако, в общем, управлять Ли-
рой достаточно скучно и зевота
быстро становится для нас обы-
денным явлением.

Броненосец “Потёмкин”

На отдельных этапах нам дове-
ряют управление будущим коро-
лём медведей – легендарным

Йориком Бирнисоном. Топтыга
обладает недюжинной силой и
имеет свойство изничтожать
всех и вся на своём пути. А пово-
евать доблестному животному
придётся вдоволь: дорогу нам по-
пытаются преградить стаи вол-
ков, толпы ведьм и полицейских.
Мало того, что враги частенько
респаунятся за ближайшим суг-
робом, так ещё и ведут себя
странно – атакуют вяло (пробле-
мы могут доставить разве что
ведьмы), и норовят при малей-
шей возможности удрать в об-
ратном от нас направлении. Дос-
тойно смотрятся на этом фоне
разве что боссы. Здесь вам и ца-
рица колдуний, и – вершина
стимпанк-науки – бронирован-
ный танк и даже бывший медве-
жий владыка. Полярный зверь
знает всего несколько ударов
комбинаций, но иногда ему дос-
тупно специальное умение – бое-
вая ярость. Что ж, для проекта по-
добного уровня вполне сойдёт.

Некоторые участки игры косола-
пый пройдёт вместе с Лирой, ко-
торая нашла укромное местеч-
ко прямо на его спине. Девочка
окажет услугу мишке в особо
трудную минуту – заберётся на
недоступные высоты и сорвёт с
них мох, который залечит лю-
бые раны нашему животному. В
последней битве придут на по-
мощь королю и его верные со-
ратники. Медвежьи услуги зна-



чительно облегчат нашу задачу и превратят финальное побоище в триумфальную феерию.

В целом, битвы с участием Йорика добавляют игре разнообразия и заставляют на некоторое время позабыть о скуке. Помимо битв, хищник умеет ловко скакать по снежным вершинам и сметать преграждающие дорогу ледяные глыбы. Порцию негативных эмоций снова вызывают дурацкие мини-игры, которые не обошли вниманием даже нашего "броневика".

От Xbox с приветом

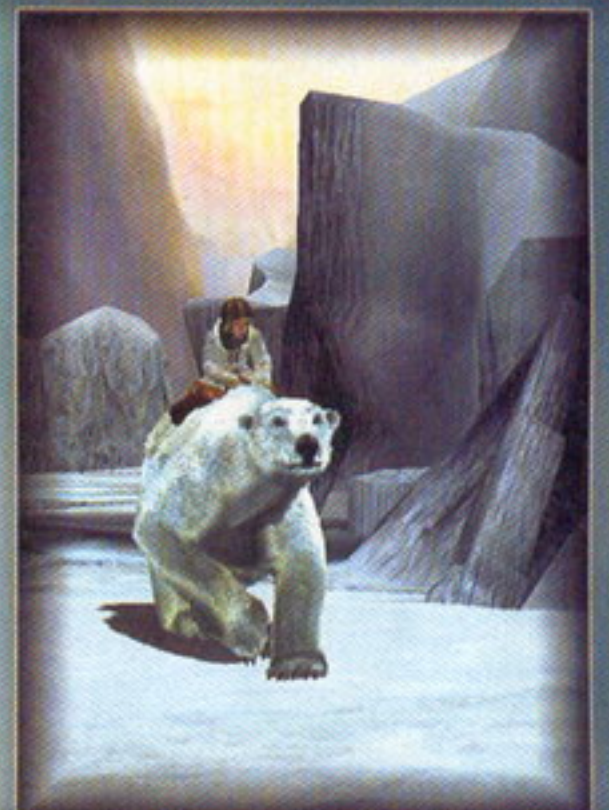
В полной мере не удалось американским разработчикам избавиться и от "консольной сущности" своего детища. Откровенно раздражает система сохранений. В лучшем случае, запись выполняется 2-3 раза за уровень, но чаще всего – вообще в следующей миссии. Система контрольных точек существует лишь для отвода глаз. Если наш подопечный неожиданно погибнет, стартовать мы будем именно с последнего чекпоинта. Представляете, сколько должна вытерпеть неокрепшая детская психика, если компьютер, не дай Бог, повиснет или произойдет случайная перезагрузка. Ведь в большинстве случаев приходится начинать весь уровень заново.

Управление нареканий не вызывает – нажимать нужно всего на несколько кнопок. Камера в The Golden Compass, несмотря на свои приставочные корни, выбирает удобные ракурсы и предоставляет возможность полюбоваться замечательнейшими видами окрестностей. Лишь в шкуре Йорика мы бродим по однотипным зимним локациям, да и в остальном уровни интересны и многолики. Иногда, правда, случаются повторы. Например, цыганское судно мы будем исследовать дважды: сначала – во время поисков средств от морской болезни, а затем будем прятаться от зорких глаз жандармов миссис Коултер. Приятные впечатления портит техническая сторона проекта, вызывающая по меньшей мере недоумение. Человекоподобные существа даже отдаленно не напоминают персонажей из экранизации, поэтому не удивляйтесь, если какое-то белокурое бревно окажется, на самом деле, Николь Кидман. Герои говорят голосами актёров, куда не делась и бесподобная музыка из оригинального фильма. В общем, звук заслуживает полноценных 12 баллов. "Тогда почему в итоговых оценках стоит "всего лишь" 11 пунктов?" – спросите вы. Да потому, что за услуги Shiny Entertainment в этом нет никакой.

Лакомым дополнением являются бонусы, которые становятся доступны после полного прохождения сюжетной линии. Здесь можно просмотреть личную коллекцию фотографий Лир, некоторые моменты из фильма, ввести коды и ещё раз сыграть в любую из мини-игр. Хотя я сильно сомневаюсь, что кому-то захочется снова принимать участие в этих примитивных шарадах. Тем счастливицам, которые не поленились собрать все спрятанные на уровне предметы (сложнее всего найти затычку для ванной в особняке злодейки Коултер), откроются интервью с создателями и актёрами, а также новые вопросы для нашего золотого приспособления.

Shiny Entertainment уже засветилась в двух проектах "по мотивам". Тогда под нож легла обожаемая всеми "Матрица". С "Золотым компасом" дело обстоит ничуть не лучше – игра может порадовать разве что заядлых фанатов творчества Филипа Пулмана. Забавы с компасом и бережно сохранённая атмосфера – вот и всё, чем могут похвастаться разработчики. И это неудивительно, ведь "The Golden Compass" – всего лишь очередная "игра по фильму".

Артём Бузила



Геймплей	7
Графика	6
Звук	11
Сюжет	8
Управление	9

ОЦЕНКА 7

Эй, вперед, обезьяны!
Или вы хотите жить вечно?

Неизвестный взводный, 1944 г.

ВТОРОЕ мировое проклятье

**HOURL
VICTORY**

FPS

www.hourofvictory.com

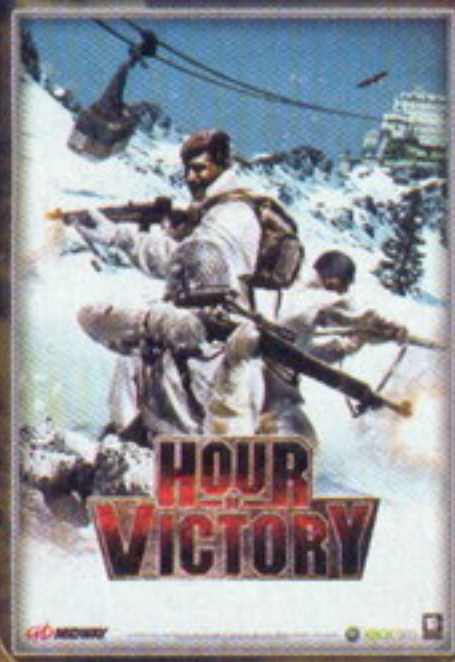
Разработчик:

nFusion Interactive

www.n-fusion.com

Издатель: Midway Games

www.midway.com



“Я солдат, и это мой мир. В нём нет красоты. Только бой. Только смерть. Каждая минута кажется годом, и каждый год – столетием. Война! Проклятая дорога в ад”... После такого “мощного” вступления официальный ролик Hour of Victory переносит нас на поле боя, где мы наблюдаем за brave британскими пехотинцами, пачками истребляющих несчастных фашистов. Да, господа, вы правы. Перед нами снова Вторая мировая война. Поэтому запасайтесь пивом, чипсами и терпимостью – пляжи Нормандии падут к нашим ногам в тысячный раз.

За последние несколько лет на виртуальных полях Второй мировой войны, наверное, погибло в два раза больше солдат, чем это было на самом деле. Разработчики разных мастей и категорий ежемесячно забрасывали нас различными продуктами, так или иначе связанными с этим грандиозным

конфликтом. И если некоторые из них пытались предложить что-нибудь новенькое (например, альтернативный вариант развития войны или возможность игры за немецкую сторону), то другие решили не изобретать велосипед, а пойти по старому проверенному пути. В играх подобного рода мы обычно выступаем в роли американского десантника, высаживаемся на побережье многострадальной Франции и начинаем методично отстреливать нацистских оккупантов. К наиболее успешным представителям этого “жанра” можно отнести Call of Duty, Medal of Honor, Brother in Arms.

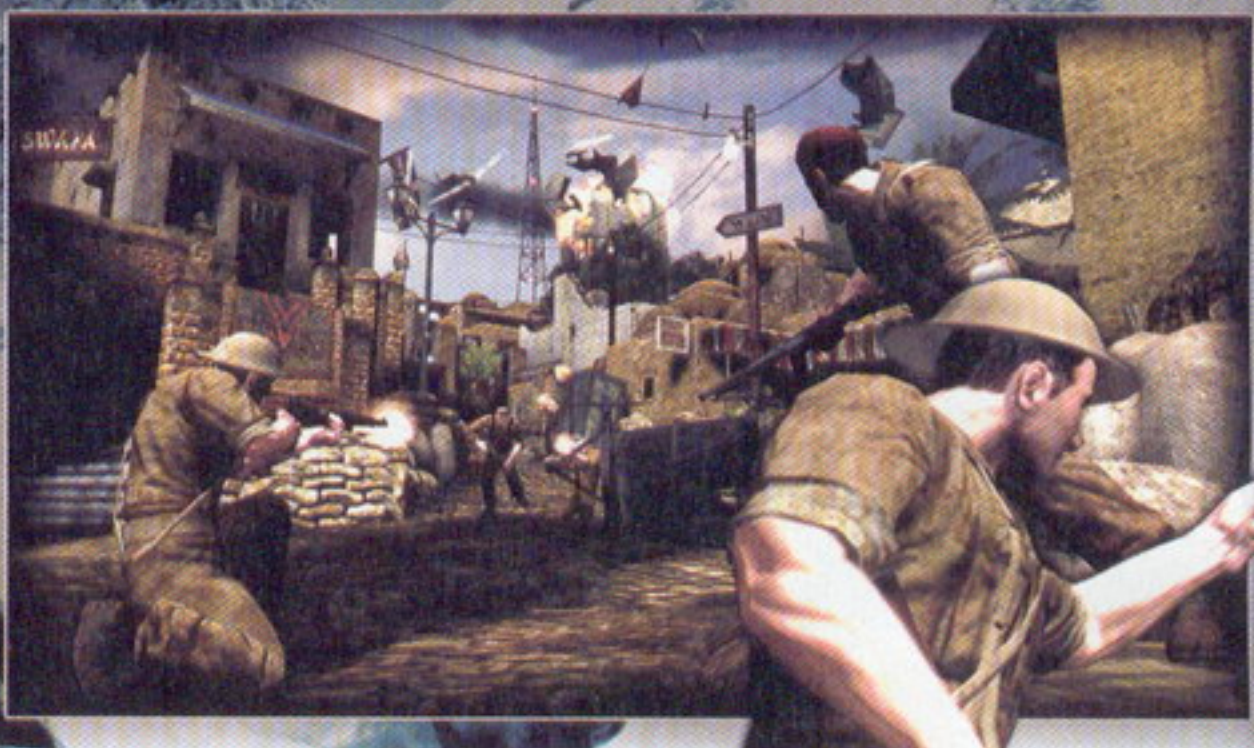
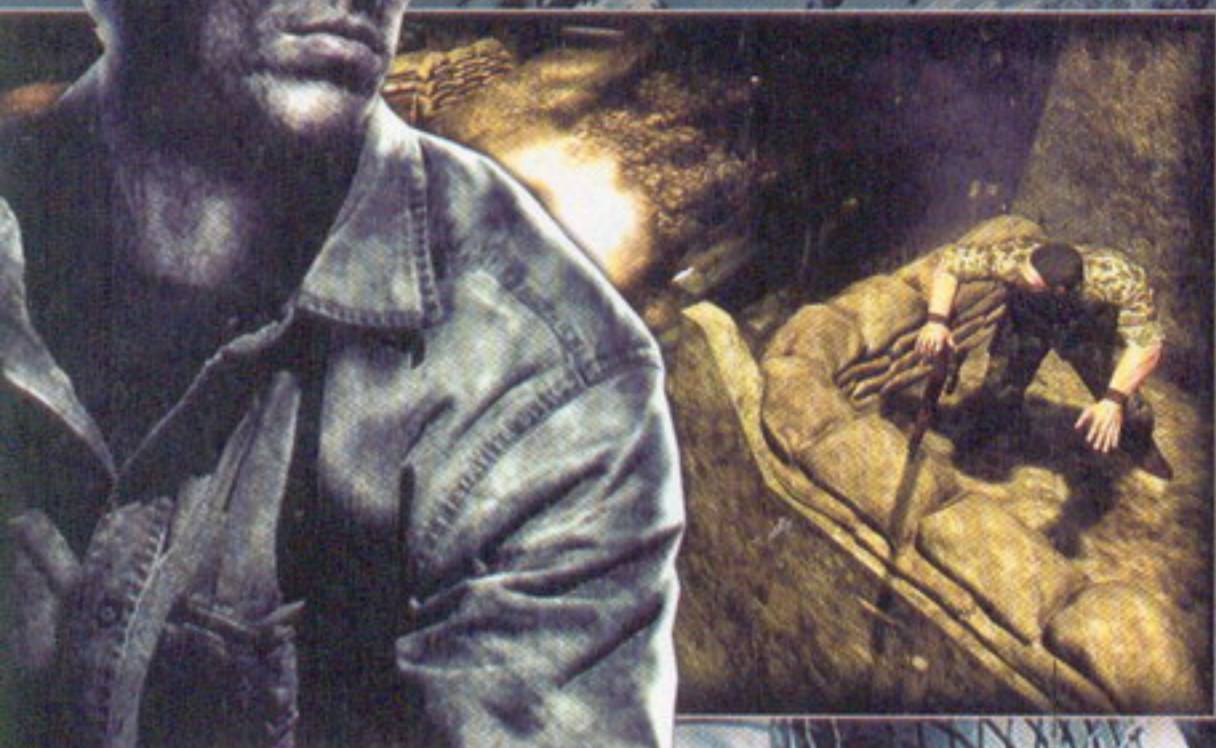
Hour of Victory, как вы уже, наверное, догадались, равняется именно на вышеперечисленные игры.

В июне 2007 года игра наконец-то вышла на Xbox 360. К сожалению, проект оказался настолько слабым и недора-

ботанным, что релиз PC-версии пришлось отложить на неопределённый срок.

God save the Queen

“Три героя. Три судьбы. Одна цель.” С точки зрения геймплея детище nFusion Interactive не несёт собой ничего нового. Освободить поработённую Европу и Африку мы будем командой из трёх солдат Британской Королевской морской пехоты, фамилии которых нам, разумеется, ровным счётом ничего не скажут. Каждый из наших подопечных наделён рядом умений и обязанностей. Переключаться между персонажами можно лишь на специальных контрольных точках, разбросанных по уровню в немалом количестве. Тем не менее, большую часть игрового времени мы проведём “в шкуре” рейнджера – самого прочного и защищённого участника команды. Другие же классы пригодятся, в основном, для преодоления препятствий – вы-



соких (и не очень) заборов, колючих проволок и т.п.

В остальном же игровой процесс представляет собой нечто среднее между Commandos: Strike Force и Call of Duty 2. И если от первого нам в подарок досталось деление команды на классы, то от последней – модная нынче система регенерации здоровья. Получил автоматную очередь в лоб – не беда, отсидись где-нибудь в укрытии минутку и снова в бой.

Nicht Kapitulieren

Одной из самых слабых сторон в Xbox-версии игры стали наши главные противники – немцы, оказавшиеся на деле совсем “зелёными” новобранцами.

Искусственный интеллект арийцев хромает на обе ноги. Порой на фрицев даже не стоит тратить драгоценные патроны, лучше заколоть их ножом или забить прикладом. Разумеется, лучшая тактика в таких ситуациях – бросать самого крепкого бойца команды в гущу сражения и отправлять нацистов пачками в

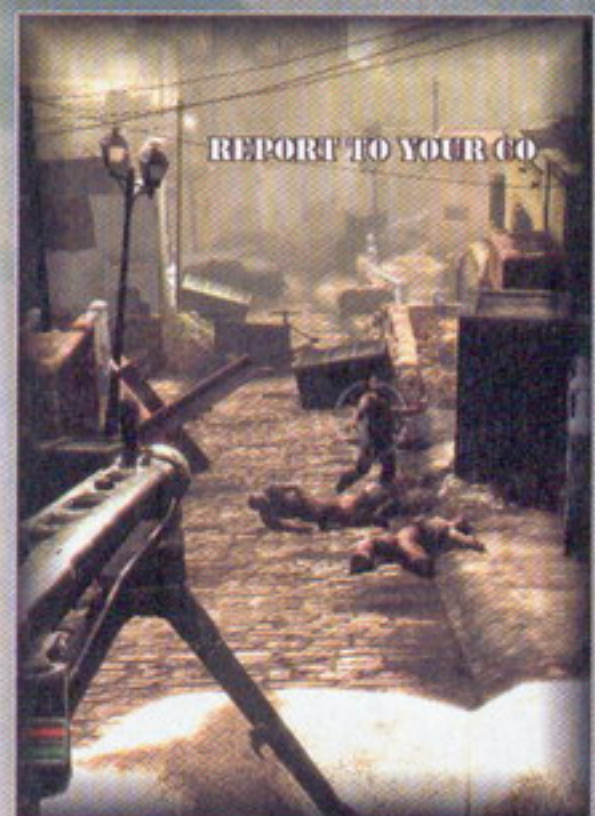
Вальхаллу. Неужели придётся в очередной раз спасать человечество в одиночку?!

Разработчики попытались скрепить происходящее на экране неким подобием сюжета, однако, ничем, кроме огромного количества штампов “мыльная опера”, игра “похвастаться” не может. “Судьба трёх мужчин, трёх странников и всего мира будет изменена”, – гласит официальный ролик. Беда в том, что на протяжении всего действия с главными героями так и не успеваешь познакомиться, а уж, тем более, вжиться в их роль. И причина тому – не только личности и характеры глубиной в миллиметр. Солдаты в Hour of Victory – всего лишь актёры, а война... Война в Hour of Victory совершенно не похожа на настоящую. Тут нет ни зрелищности Call of Duty, ни сердобольного пароксизма Brothers in Arms, ни правдоподобных ужасов Medal of Honor: Allied Assault. Здесь она не больше, чем простая декорация для очередной массовой резни. При таких условиях в басню о храбрых вояках как-то и не хочется верить.

Нареканий не вызывает разве что графика. Специально для этих нужд был лицензирован отличный графический движок Unreal Engine 3.0. Особых откровений от визуальной составляющей, конечно, ждать не стоит, но и поводов для беспокойства не возникает. Скриншоты и ролики наглядно демонстрируют приятное освещение, недурственную анимацию персонажей, красивые спецэффекты и пейзажи.

На поле танки грохотали

Главной “фичей” консольной версии стали незабываемые поездки на танках. Само собой, о полноценном танковом симуляторе здесь не может идти и речи, однако путешествия на различных британских пантерах здорово разнообразили игровой процесс. Помните битву под Курском в первом Call Of Duty? Идея была реализована приблизительно на том же уровне – только управлять бронемашинами нам дают гораздо чаще. Немного смущает вид обзора камеры при управлении боемашинной. В отличие от того же Call Of Duty, где мы наслажда-





лись "видом из глаз", в Hour of Victory командование танком осуществляется исключительно от третьего лица. Это создаёт определённый дискомфорт при стрельбе из башни. Остаётся лишь надеяться, что интересная задумка не будет испорчена кривой реализацией.

В Xbox-версии многопользовательский режим Hour of Victory был выполнен на твёрдую тройку. Доступно три режима игры: capture the flag, Team deathmatch и bomb devastation. Последний здорово напоминает Бомбовую пробежку из Unreal Tournament. На некоторых картах можно даже покатасться на танках и пострелять из зенитных орудий. И всё было бы хорошо, да карт в многопользовательской игре всего 6. Стоит ли удивляться тому, что бегать на одних и тех же локациях надоело спустя 2-3 дня активной игры. Конечно, сетевой режим для Xbox-360 значит го-

раздо меньше, чем для PC, однако, стоит надеяться, что разработчики вовремя одумаются и добавят к релизной версии десяток-другой локаций. Если учесть практически полное отсутствие в последнее время приличных сетевых боевиков по Второй мировой, ведущее место в GameSpy-рейтинге игре обеспечено.

Hour of Release

Hour of Victory для Xbox 360 оказался однозначным провалом. Здесь нет ни обещанного захватывающего сюжета, ни известнейших сражений, ни пресловутой кинематографичности. Зато есть тупоголовые противники и незабываемые битвы прикладами.

По слухам, PC-версия Hour of Victory должна выйти не раньше марта-апреля. Разработчики по этому вопросу предпочитают отмалчиваться и называют рас-

плывчатую дату релиза – 2008 год. Понятно, что уровни уже не переделают, а сюжет останется таким же банальным и скучным. В то же время, можно ведь исправить некоторые баги, добавить парочку сбалансированных сетевых карт и улучшить поведение треклятого искусственного интеллекта. И пускай нового Call of Duty уже точно не видать, но что-то наподобие Commandos: Strike Force у nFusion Interactive наверняка

может получиться. Остаётся лишь ждать и надеяться...

Тёма



Ukrainian IT festival 08

DE:CODED

Програмування ICM ICPC командне програмування

Дизайн 3d modeling макетування сайтів розробка логотипів

цифрова обробка speed painting Інженерні змагання модінг

Захист інформації sniffing DNS заміна DOS атаки

Ігри та розважальні програми пінг-понг стріт-бол

ігрові баталії Code:camp «несемінари» та майстер класи з IT

технологій IT ярмарок кар'єри

Безкоштовний Інтернет

18 - 20 квітня

м. Львів, Палац Мистецтв
(вул. Коперника 17)

decoded.org.ua



Технологічний партнер



Організатор



Дизайн партнер

Співорганізатор: Колегія та профком студентів та аспірантів НУ «ЛП»
Під патронатом Національного університету «Львівська політехніка»
За сприяння Львівської міської ради



BEOWULF The Game

Экшен / слэшер

[www.beowulfmovie.com/
index.html#game](http://www.beowulfmovie.com/index.html#game)

Разработчик: Ubisoft Tiwak

www.ubi.com

Издатель: Ubisoft

www.ubi.com

Издатель у нас: "Бука"

www.buka.ru

Системные требования:

Процессор: 1.5 (2) ГГц

Память: 512 Мб (1 Гб)

Видео: 128 (256) Мб



PC | Xbox 360 | PS3 | PSP | Mobile

При одном лишь упоминании словосочетания "игра по кинолицензии" понимаешь, что ничего хорошего от этой самой игры ждать не приходится. Не понятно почему, но вот так вот в последнее время сложилось – ну не могут сделать достойную игру по фильму. Кто-то портит игровые экранизации (всем знакомый Уве Болл), а разработчики в это время портят игры. И ладно, если бы это были какие-то неизвестные или малоизвестные компании, но получить провальный проект от Ubisoft – не очень-то приятно. Но, тем не менее, мы сейчас расскажем вам, что из себя представляет **Beowulf**.

Великий и могучий

Сперва хотелось бы отметить тот факт, что разработки этой игры начались весной, когда Beowulf впервые представили на Ubidays. Релиз состоялся в ноябре, то есть на создание ушло чуть больше 6 месяцев. Как вы сами понимаете, 6 месяцев – это ничтожно малое количество времени, чтобы создать как минимум хорошую игру. Сроки разработки

были строго ограничены, поэтому пришлось делать все на скорую руку. Результат очевиден.

Начинаем мы игру в небольшой деревушке, где проходим так называемую тренировку – показываем жителям поселения, на что способен Beowulf. Прыжки, кувырки, приемы – в общем, все по стандартной классической схеме. После тренировки начинается сюжетная линия. Так как в фильме сюжетная линия не отличалась оригинальностью, да и сюжета как такового там толком не было, то разработчикам пришлось выдумывать новые сцены и приукрашивать уже готовые. И вот эти самые новые сцены они назвали "тем, что осталось за кадром фильма". Но мы-то с вами знаем, что это неправда :). Так или иначе, играть нам предстоит по правилам Ubisoft.

И хорошо, и плохо

Прежде всего хотелось бы заметить, что "Beowulf" напоминает одновременно несколько проектов: консольный **God of War**, и недавний **Overlord**. Разработчики

очень точно и правильно передали механику боев в игре: схватки смотрятся эффектно, во время боя повсюду хлыщет кровь, Beowulf своими мощными ручищами раскидывает всех налево и направо, не оставляя ни единой живой души. Когда он берет в руки меч, то и вовсе начинается кровавая мясорубка. Именно этим игра и напоминает проект **God of War**. Но если в последнем герой в прямом смысле слова становится "машиной смерти", то Beowulf лишь жалко пытается ему подражать. Да, с врагами и неприятелями можно очень жестоко и эффектно расправиться, но способ сделать это значительно меньше, нежели в GoW. А вот боевая система у разработчиков получилась очень даже не-

плохой. Фактически существует несколько режимов





ведения боя: голыми руками, с мечом, с мечом и щитом, со щитом и копьем. Для каждого из этих режимов присущи свои приемы и различные комбо удары. Порою кажется, что система ближнего боя здесь реализована даже лучше, чем в **Dark Messiah of Might and Magic**. Кроме всех этих режимов и приемов, есть возможность увернуться от удара. Причем все то, что может Беовульф, могут и его враги. То есть схватки здесь действительно зрелищные. Не такие, конечно, как в **Assassin's Creed**, но внимания они заслуживают.

Бегать по уровням и кромсать монстров вы будете не один – в этом вам помогут ваши соплеменники. Они словно бездушные тела путаются у вас под ногами, но, тем не менее, оказывают помощь. Где-то кого-то порубят, где-то что-то откроют. Этим “Беовульф” очень напоминает **Overlord**. Но опять-таки, если в последнем была возможность раздавать команды своим подчиненным, то в **Beowulf** они сами решают, куда пойти и что сделать. Очень, знаете ли, не практично.

Хотелось бы остановиться на так называемом режиме ярости. Принцип его работы, я полагаю, известен: вы его включа-

ете, Беовульф становится более агрессивным и жестоким, и рубит ВСЕХ, кто только попадется под руку. Причем под значение слова “все” попадают как враги, так и союзники. Да-да, в режиме ярости Беовульфу абсолютно все равно, кого бить: друзей или врагов. Но это еще полбеды. Самое забавное то, что после прекращения действия ярости, значение вашей жизни стремится к нулю. Объясню на примере. В основном режиме ярости вы будете использовать, сражаясь с боссами. Теперь представьте картину: у вас полный запас жизни, вы включаете режим ярости, и после его прекращения вы сможете простоять на ногах ровно до одного удара. То есть режим ярости – залог провала. Как ни крутись, а умереть придется. Вот, что называется разработкой игры в ограниченные сроки. Ах да, боссы. Их всего три: ужасный и противный Грендель, его прекрасная и очаровательная мать (в фильме – Анджелина Джоли) и огромный огнедышащий дракон. Вот, собственно, и все.

Графика, звук и музыка

Что касается анимации, дизайна уровней и графики в целом – то все это тоже выполнено по принципу “побыстрее закончить и выпустить игру”. Сами по себе локации не представляют никакого интереса,

что толку говорить об их графическом исполнении. Текстуры явно нуждаются в доработке, все сделано в темных тонах, чтобы скрыть недостатки, а ваши помощники могут застрять в каком-то заборе, и так далее. Звук и музыка, в принципе, получились неплохими, но это никак не спасает всю картину. Халтура – она и в Африке халтура.

Вывод

По правде говоря, когда ты уверен в разработчиках, и знаешь, что плохого они ничего не сделают, и вдруг, неожиданно для всех, они выпускают провальный проект, очень сложно поверить своим глазам. Да, можно было предположить, что **Beowulf** получится не такой хорошей игрой. Но не настолько же плохой! Некоторые сцены, в частности схватки, выглядят действительно потрясающе, но это лишь проблески положительных качеств игры. Такое ощущение, словно Ubisoft Twak поиздевались над всеми игроками мира. Настолько испортить игру – это непростительно. Учитывая еще и то, что это Ubisoft – вдвойне непростительно.

Ян “Dexter” Одарченко

Геймплей	7-
Графика	7-
Звук	8
Сюжет	4
Управление	5

ОЦЕНКА 6

\$ 3 419 880

Sponsors

Save

\$ 5 500

Travel

Sell boat

\$ 3 000 000



Swordfish



Let's ride

Как вы яхту назовете...



Быстрее торпеды!

www.aquadelic.com/ru/

Разработчик:

Hammerware

www.hammerware.cz

Издатель: 1C

games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 1,3 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

Жесткий диск: 1Гб



Небольшие проекты малоизвестных компаний редко могут привлечь к себе должное внимание. Из-за этого часто даже удачные, приятные по своей реализации и задумке игрушки гибнут так и не получив маломальской известности. А в это время заядлые геймеры продолжают страдать оттого, что нет в мире счастья и достойных игр.

Все за идею

Акваделик принадлежит перу чешской компании-разработчику, и, несмотря на то, что достойных водоемов на родине игры нет, воплощенные в ней водные пространства выглядят более чем достойно. Сразу видно, что ребята, работавшие над игрой, были влюблены не только в сам процесс разработки, но еще и в тематику своего проекта.

Впрочем, основная их заслуга состоит не столько в этом, сколько в создании более или менее оригинальной идеи. Сам по себе регаты и гонки су-

ществуют уже давно, но далеко не в таком виде. В большинстве из них нет ни толкового сюжета, ни начала, ни конца. Только трасса, море и ветер. В мире Акваделика все близко к реалиям нашего мира. Изначально приходится довольствоваться минимумом: небольшим домиком на берегу реки, старой лодкой, которая вообще непонятно как еще живет и ходит по воде. "Мажорство" проявляется наличием у главного героя карманного компьютера в таких жизненных обстоятельствах. Достаточно было взглянуть на него, чтобы понять – стоимость такого устройства с лихвой перекроет стоимость если на апгрейда, то, по крайней мере, толкового ремонта утлого суденышка. Но как бы там ни было, продать нам его не позволят. Во-первых, такой ход событий не предусмотрен игрой, во-вторых – компьютер пригодится в дальнейшей игровой жизни.

Мама, де море?

Общение с игрой началось не самым позитивным образом:

обнаружить ее мне удалось у знакомого, увлеченного в свое время Корсарами. По его мнению, Акваделик не заслуживал внимания, так как он выглядит не очень симпатично – вода, видишь ли, там не самая реалистичная, а суда не соответствуют существующим целиком и полностью. Ну да, есть у игры такие огрехи: она не совершенна. Но где вы в последний раз видели что-то идеальное? Тем, кто привык гнаться за реалистичностью, стоит подумать о том, что в играх главное, и вспомнить, как выглядели любимые игры пару лет назад. Вряд ли в них были естественные блики и затягивающая глубина. В большинстве случаев вода выглядела как некая субстанция синего цвета, но это нисколько не отбивало желания играть.

Вода же в Акваделике хоть и не идеальна, но вполне привлекательная. Она похожа на воду, и это главное. Ее поверхность постоянно изменяется, цвет зависит от глубины и



погоды, а при движении водного транспорта расступается, бурно воссоединяясь в кильватере. Если расценивать игру как смесь аркады и симулятора, она вполне заслуживает похвалы.

Кстати, раз уж было сказано о зависимости воды от погоды, стоит упомянуть и тот факт, что погода в игре действительно меняется. В один момент это может быть яркое палящее солнце, в другой же придется идти через грозу или туман. Малозаметный, но весьма приятный факт, ведь это дает возможность проходить одну и ту же трассу несколько раз с разным результатом и без привыкания ко всем ее особенностям. К такому шагу придется прибегнуть в самом начале игры – для того, что бы заработать деньги на приличную лодку, управление которой будет приносить настоящее удовольствие.

Скрашивает ситуацию с графикой еще и звуковая система игры. Помимо музыкальных композиций, которые не всем и не всегда приходятся по душе в любых играх вообще, разработчики добавили шум воды, рев лодочных моторов, звуки ударов волн по полым стекло-

пластиковым корпусам. Все эти эффекты повышают реалистичность, поэтому играть стоит либо с громко включенными динамиками, либо в наушниках – чтобы ничто не отвлекало от путешествия.

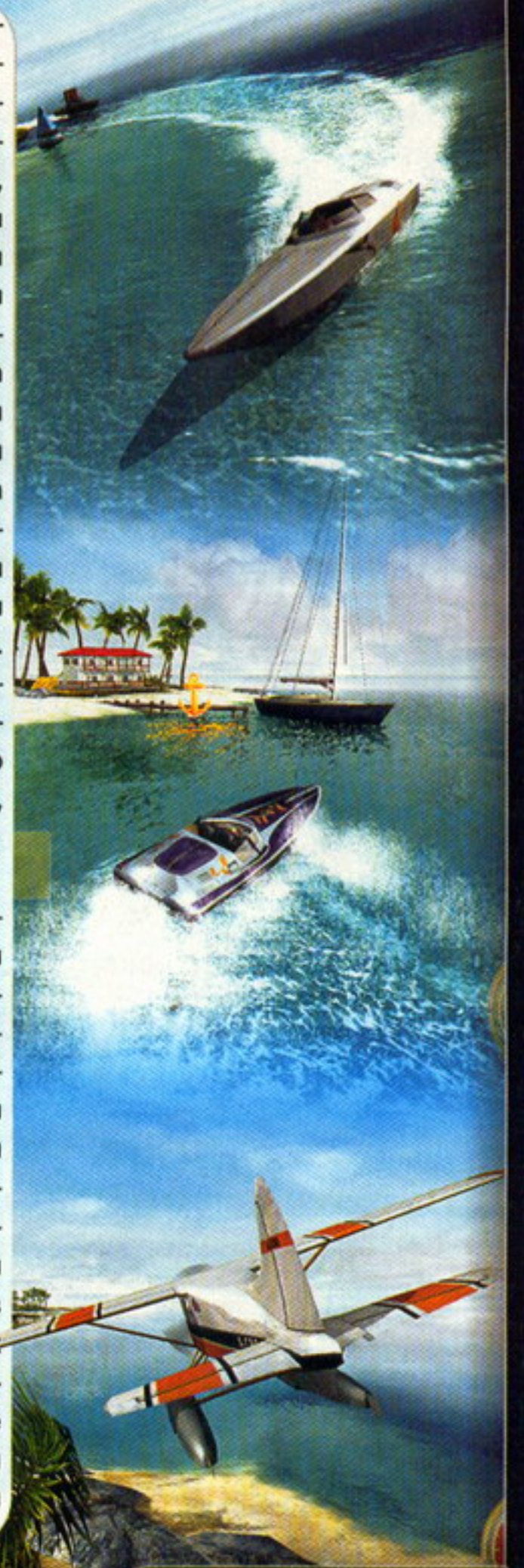
Время собирать и время разбрасывать

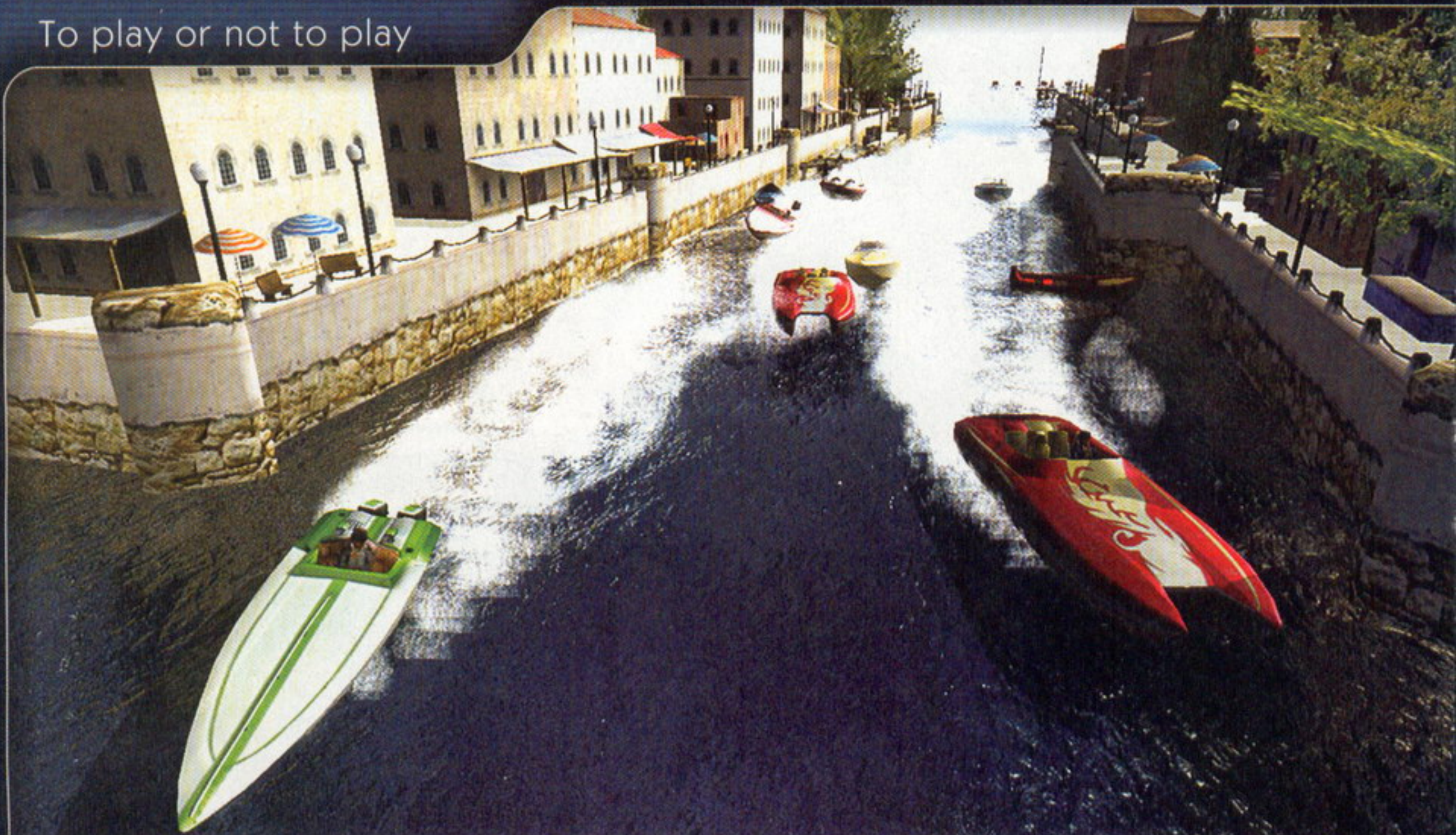
В мотоциклетных и автомобильных гонках уже давно применяется оружие самого разного рода и калибра. Разработчики давали игроку возможность отстреливаться, отмахиваться цепями, перебрасываться с соперниками камнями... естественно, что такие игры были намного интересней обычной гонки по пусть и прекрасным, но быстро надоедавшим трассам. А вот в водных видах спорта почему-то внимание уделялось больше физике и графике, о таких же простых способах привлечения и увлечения игрока никто и не вспоминал – и совершенно зря.

Есть, конечно, мнения о том, что одновременно управлять шхунной и сражаться с противниками невозможно, но ведь на то это и игра, чтобы оставалось место для домысла и возможности построить на его основе что-то новое. В подтверж-

дение этого разработчики добавили в Акваделик несколько видов оружия – кстати, чисто морского типа. Игроку предлагают использовать торпеды, глубинные бомбы, лягушки (необычно, оригинально и вместе с тем – действенно) и сети. С приобретением высокого морского ранга и опыта можно воспользоваться еще и ракетами и электромагнитным разрядом. И вот тут-то игрока поджидает небольшой, но неприятный ляп – противники могут использовать эти виды вооружения с самого начала. Пессимисты могут сразу расстроиться и обидеться, а оптимисты порадоваться тому, что игра будет не такой простой, как кажется.

О том, что Акваделик – это аркада, а не симулятор в чистом виде, я упомянула совершенно не зря. Во-первых, в обычных симуляторах нельзя использовать оружие. Вторым же и более примечательным росчерком аркадности является возможность использования "нитро". Эти бонусы разбросаны по всей трассе в красных ящиках, но копить их явно не стоит – в большинстве случаев на одной лодке может храниться только один ценный груз. Для получения





Геймплей	11
Графика	9
Звук	11
Сюжет	9
Управление	9

ОЦЕНКА 10



большого, придется делать апгрейд лодки – дорого, зато эффективно.

Умный в гору не пойдет

Если скорость надоела или нет особого желания гоняться за счастьем под хилыми парусами, можно заработать себе на обновку с помощью обычного развлечения туристов. За простую прогулку можно смело просить около 200 долларов, более оригинальные методы развлечения приносят в полтора-два раза больший заработок. Учитывая, что стоимость нового судна варьируется от двух с половиной до сотни тысяч, этот вариант можно считать разумным, но очень медленным. Таким образом соблюдается некий игровой баланс: получай игрок меньшие суммы побочными путями, у него не было бы шансов отремонтировать судно на тех этапах, пока нет достаточного опыта в гонках, а больший заработок мог бы отбить желание совершенствоваться.

Впрочем, развиваться надо не только для получения прибыли, но так же и затем, чтобы перейти на новые трассы,

повышать собственную популярность и покупать недвижимость. Каждая из этих целей сама по себе выглядит, может, обыденно и скучно, но вместе они составляют спектр, в котором всегда найдется, чем заняться. В общем, это позволяет не заскучать в течение нескольких дней, а то и недель – до тех пор, пока не появится что-то более интересное или не втянешься настолько, что уже сама по себе гонка будет приносить ни с чем не сравнимое удовольствие.

Рули рулем

На протяжении нескольких дней игры, досаждало мне только одно – невозможность управлять судном с помощью джойстика или гейм-пада. Несмотря на то, что их вряд ли можно назвать идеальным вариантом для управления морским транспортом, все же гораздо лучше и удобнее было бы управлять именно ими, а не клавиатурой. Любой портативный манипулятор дает большую свободу действий, да и реалистичность с их помощью повышается весьма нехило. Но этого разработчики не учли, что, наверное, са-

мый крупный их промах. Добавка в виде возможности менять предустановленный набор клавиш тоже не помешала бы.

Впрочем, если рассматривать удобство игры в ее тесных рамках, не оглядываясь на посторонние возможности, ее можно назвать даже удобной. Разработчики подобрали клавиши так, чтобы управлять было просто и приятно, а пальцы не путались в большом количестве кнопок.

Играть нельзя – на свалку

Каждый сам выбирает, стоит ли игра его внимания, тем более что не каждому придется по душе морская тематика и постепенное совершенствование навыков в соревновании и борьбе. Однако на фоне большинства аналогичных проектов последнего времени на Акваделик стоит обратить внимание и посветить ему хотя бы несколько дней, ведь это именно тот случай, когда никому неизвестная контора выдает на-гора приятный и качественный продукт.

Pantera SLS

Sudden Strike 3 Arms for Victory

тактическая стратегия
www.suddenstrike.ru

Разработчик: FireGlow
www.fireglowgames.com
Издатель: 1C
games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 2 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 128 Мб

PC CD-ROM

Sudden Strike 3
Arms for Victory

12+

Теперь танки стали объёмными

Хотя не все в это верили, а многие вообще откровенно смеялись при упоминании **Sudden Strike 3 – Arms for Victory** – главного козыря возрождающегося из пепла FireGlow. Сначала компания, пережившая много взлётов и падений, попыталась задобрить реальных шпилеров своим весёленьким РПГ Stranger, но она, особо никого не впечатлив, просвистела мимо топов и рейтов. И вот теперь игроделы из FireGlow атакуют нас с тобой прямо по фронту – пытаются очередной раз выехать на одном и том же велосипеде – использовать то, что принесло им славу и деньги – “Противостояние 3” предварительно обработав его в полном и безоговорочном 3D. Не очень, конечно, классный способ, но, похоже, что ничего другого им

не остаётся. Разжившись кое-какими финансовыми средствами, парни разработчики всю свою силу и энергию вложили в новое творение серии Sudden Strike.

Что у них получилось уже сейчас можно собственноручно лицезреть на сотнях и тысячах компакт-дисков, видеть на мониторах, глазеть в интернете. Трёхмерность и каллиграфическая точность, плюс некая доля реалистичности – это уже не то, что может перевесить весы судьбы в ту или иную сторону, совсем не то. Тем более, если всё сделано не идеально, кривовато и слегка даже глуповато. Но что самое интересное – я не могу назвать игру плохой и не рулящей. Просто она уже не подходит к нашему техногенному времени – она живёт прошлым, её

уже нельзя назвать стопроцентно конкурентно способной – скорее модернизированной классикой, поиграть в которую значит вспомнить старые добрые времена, когда в компьютерных клубах царствовал Starcraft, а P-233 был достоянием общественности.

Сейчас я всё расскажу вам, поведаю, что знаю, и не буду молчать о том, чего не знаю. Вот такой я загадочный, простой, как сто долларовая купюра паренёк – верьте мне, и я скажу вам истинную шпилевскую правду. С ней легче шпилить.

Танки снова в бою

Как удержать падающий рейтинг популярности, либо же попытаться вернуть давно занятую игровую лунку? Правильно, нужно





попытаться взять свою старую, некогда прибыльную идею, обработать её по современным канонам, и попытаться протолкнуть получившийся шницель в широкие народные массы. В нынешней ситуации, бойцы из FireGlow сделали ровно тоже самое. Пять кампайнов – Битва за Керчь, Штурм Иводзимы на стороне Америки, Защита Иводзимы в японских халатах, Немецкая Швайне Кампания и Героический Страгл Союзников сразу же после высадки в Нормандии – не раскрывают нам новых позитивных высот – наоборот, мы спускаемся глубоко и низко – туда, где царят ужасы поднебесья в лице вторичности и недореалистичности. Танки ездят и стреляют слишком медленно, пехота бежит слишком быстро, артиллерия бьёт точно, но мало, самолёты вообще полный кошмар – в общем и целом вырисовывается ситуация хаоса и кошмара, когда каждый не понимает, где он находится, и вообще зачем всё это происходит.

Понятное дело, что FireGlow сделали всё возможное, чтобы получить на выходе конкурентоспособный продукт, но силёнок у них хватило лишь на традиционно сильный звук и, какую-никакую, приличненькую графику. Всё остальное – мрак и пламя посреди ночного утра. Коллапс, и, как говорится, апофигей феерии.

Вот, по приказу Товарища Сталина сотни единиц боевого советского пушечного мяса устремляется с десантных ботов, прямиком на пулемётные ДОТы окопавшихся немцев. Танки неторопливо следуют за ними. Первая волна умирает, не добегая даже до передовой линии окопов, вторая – проходит на три шага больше, третья – выигрывает ещё несколько метров, четвёртая – накрывает землю ещё чуть дальше – за каждого своего убитого немцы выкашивают по двадцать солдат СССР. Но ничего, во имя трубки и табака Товарищ Сталин регулярно и бесконечно постав-
ляет нам

подкрепление с моря – поэтому немецкие батареи будут захвачены в любом случае, единственный вопрос – время. Однако он не просто единственный, он ещё и главный – на каждую миссию вы должны будете потратить не один час, тупо и монотонно выбивая окопавшиеся войска противника. Офигенно интересно, просто. Офигенно. И это всё, что готовы предложить нам разработчики из FireGlow после стольких лет пребывания на задворках сознания? Прискорбно, очень прискорбно. А ведь могли же подумать получше и сделать побольше. Могли, да не выдюжили. К сожалению.

Выворот

Не ацтой и шпилево, не рулёз и не фигня – простая вещь от некогда великих мастеров великого. Жаль, что они не смогли сделать ничего лучше.

животное

Геймплей	5
Графика	7
Звук	10
Сюжет	3
Управление	7

ОЦЕНКА 6

Они
убили
Кенни



Квест

<http://hotel.akella.com/>

Разработчик:

Electronic Paradise

www.ep.com.ua

Издатель: Акелла

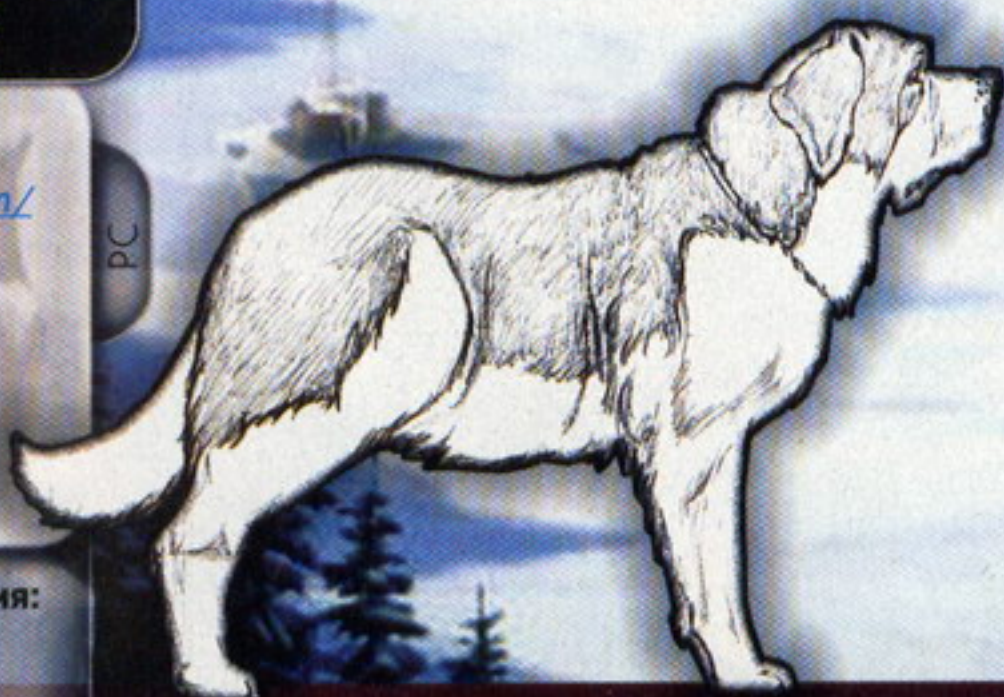
www.akella.com

Системные требования:

Процессор: 1 ГГц

Память: 256 Гб

Видео: 64 GeForce 5700



Байки из склепа

Опытному геймеру достаточно сказать, что игра сделана по мотивам, и он раз и навсегда потеряет желание не то что играть, но даже просто приближаться к этой игрушке. Уж сколько раз дурили нашего брата такими проектами. Однако время от времени сомнения все же закрадываются в душу, и снова хочется начать верить, что на основе интересной книги, можно сделать что-то качественное. Ведь что, по сути, представляет собой книга для разработчика игры, как не готовый сценарий? Остается только продумать такие "мелочи", как реализация действий игрока и локаций с окружающими предметами.

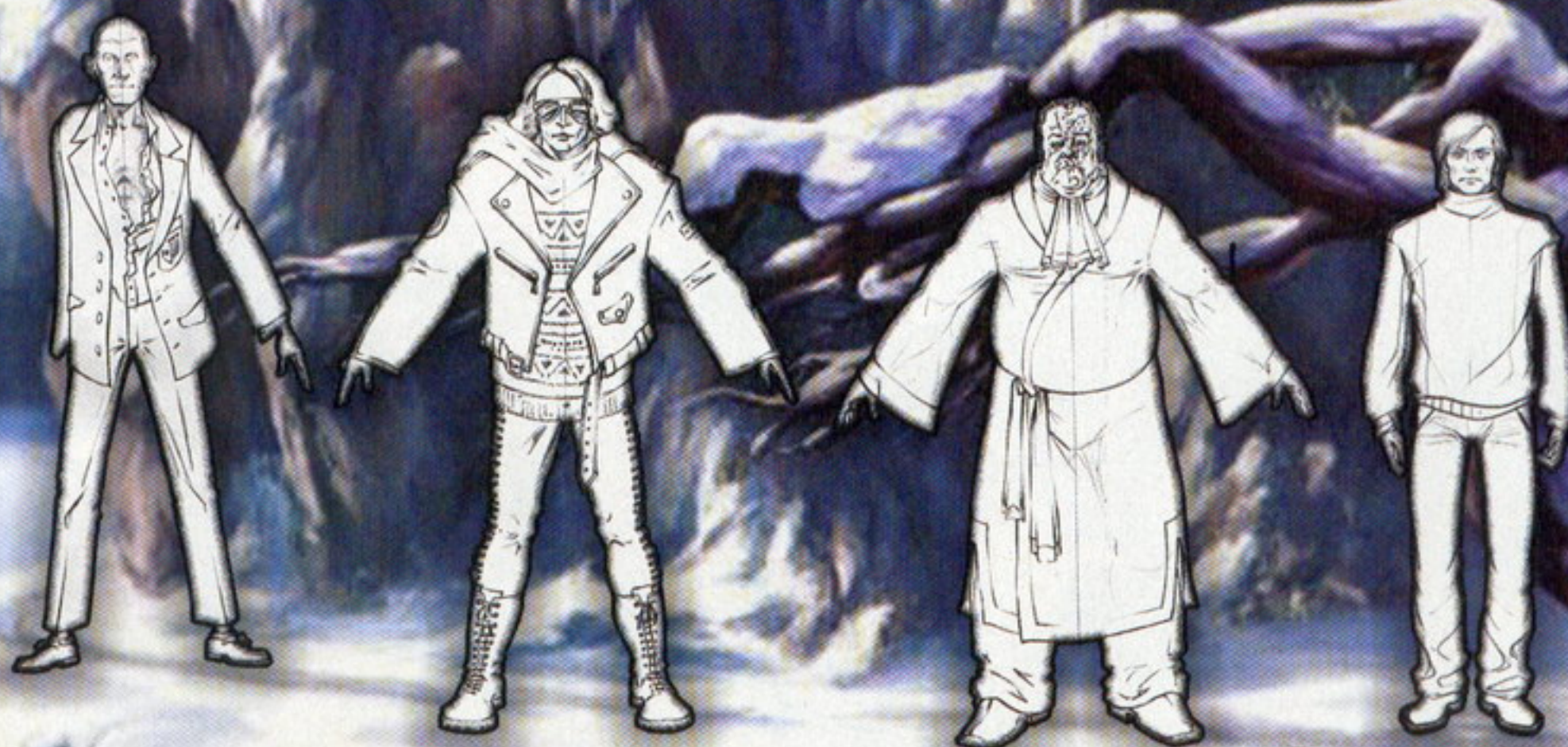
Само собой, что книга не может быть твердой почвой под ногами при создании РПГ или шутера, но вот в таких делах, как адвенчура, именно грамотный и продуманный до мелочей сюжет составляет едва ли не половину дела. Он способен увлечь собой игрока с первых секунд и до самого последнего момента даже в том случае, если он прочел оригинальный текст несколько раз и знает все диалоги до единого звука. Фигурально выражаясь, эта конфетка, для которой остается только придумать красивую обертку.

Тем не менее, на практике разработчики умудряются напортачить настолько, что игра в итоге напоминает растаявшую в кармане барбариску – вроде и вкусно, но есть не хочется.

Та самая конфетка

Взяв за основу игры одноименную книгу, разработ-

чики убили двух зайцев сразу: во-первых, привлекли внимание к одному из немногочисленных своих серьезных проектов, во-вторых, подготовили хороший плацдарм для создания игрового процесса и антуража. На самом деле мысли и слова Стругацких угадываются очень часто, но вызывают скорее ироническую насмешку. Едва ли может порадовать поклонника произведения шуточная фраза, произнесенная серьезным тоном. Команда, озвучивающая персонажей, лагает на каждом шагу: создается ощущение, что они предварительно не ознакомились с текстом, а на повторные попытки просто не было времени. В итоге, голоса звучат сухо, устало, вызывают желание поскорее перейти от диалогов к действиям. Ну а титры, сопровождающие все разговоры, передать интонации не



могут. Вот и получается, что игрок теряет большую часть удовольствия.

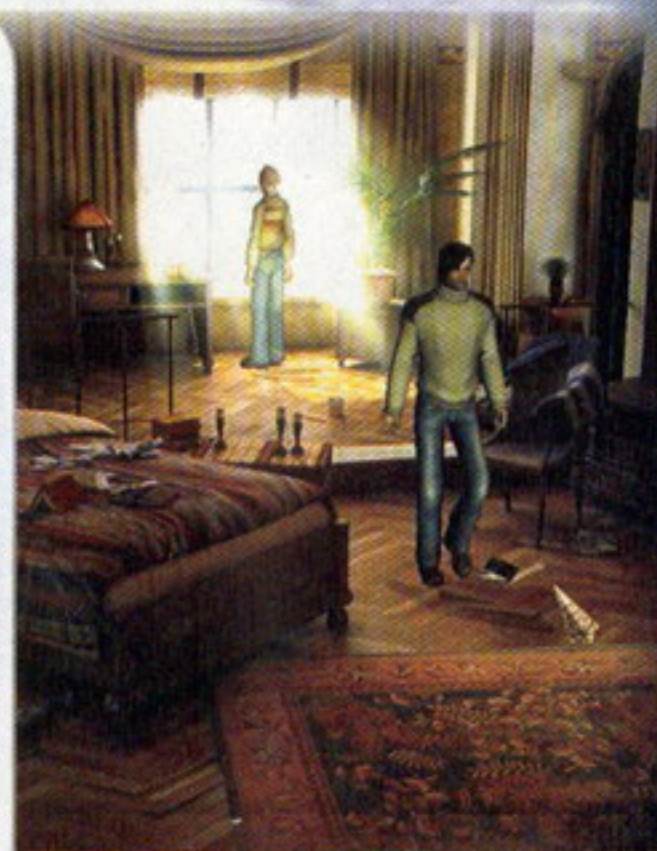
Сами по себе диалоги скудны – видимо, актерам действительно мало заплатили, а потому сократили общение в игре до минимума. Поэтому две трети игрового времени предстоит провести в одиноких скитаниях. Главный персонаж также немногословен: при обращении к одному и тому же предмету он повторяет заученный фразы не хуже попугая Кеши. А ведь что стоило сделать несколько разных фраз, относящихся к одному и тому же предмету, которые реально могли бы скрасить жизнь в игре? Как пример приведу обнаружение в комнате альпиниста сигареты или вечно-го двигателя. Вполне ведь можно было добавить при втором обращении слова “я это уже видел, ничего интересного” или “и все-таки это странно – зажженная сигарета в пустой комнате”. Ну, или что-то в этом роде. В любом случае, это могло бы оживить игровой процесс, даже если стилизация под оригинал была бы не идеальной.

Радует лишь то, что сюжет практически полностью соответствует книге. На его основе разработчики вполне могли бы сделать игру успешной даже без интригующих и живых диалогов – такие проекты уже встречались и не раз. Тем не менее, даже эту последнюю надежду они безжалостно убили попытками создать нелинейность событий с разделением на две концовки. Увы, но они получились настолько слабыми и мало значимыми, что желания пройти игру еще раз у нормального человека просто не возникает.

Не родись красивой

Начав столь сильно ругать игру, я сама себя испугалась – ведь ничего настолько резкого изначально и в мыслях не было. Отель “У погибшего альпиниста”, конечно, шедевром назвать нельзя, но вместе с тем, на фоне остальных современных поделок он выглядит более ли менее пристойно и может даже понравиться, но только тем, кто больше внимания уделяет графике, а не самому процессу игры.

Сам отель представляет собой большое трехэтажное здание, в котором можно легко заблудиться, но на протяжении первых часов игры это не только не напрягает, но и доставляет некоторое эстетическое удовольствие. Гулять по просторам отеля, наслаждаться его интерьером действительно приятно – уж тут-то разработчики точно постарались на славу. Правда, о соответствии действительному положению дел и вещей в отеле говорить сложно. Несколько раздражает то, что при обилии на каждой из локаций предметов, рассмотреть вблизи можно далеко не все. Активных же предметов, которые можно использовать в процессе игры, еще меньше. Конечно, их вполне достаточно для понимания и развития сюжета, но все-таки мало для получения истинного удовольствия от игрового процесса. Особенно сильно это ощущается из-за медленного течения времени в игре: перемещения по локациям занимают две трети игрового времени, поэтому загадки кажутся редкими. Мини-игр довольно мало,





да и увлечь надолго они не могут. Каждую из них можно решить за пару минут, а после ощущение складывается такое, будто вдохновение разработчики

черпали из "Перл-Харбора" в 7Sins или действий алкоголика: чаще всего игроку предлагают удерживать "уплывающий" курсор на одном месте.

В сухом остатке

В теории "Отель "У погибшего альпиниста" представляет собой довольно слабый проект, в котором недостатки заметно перевешивают преимущества. Такая игра вряд ли понравится фанатам "Сибири" и ее

аналогов, хотя по красоте пейзажей и интерьеров игры действительно можно сравнить. Не хватает Отелю в первую очередь интриги, которая подогревала бы интерес по мере разрешения загадок и заставляла бы игрока забыть о недостатках игры, не хватает и обаяния самим персонажам – они выглядят как вырубленные наспех из скалы статуи, неизвестным образом ожившие и начавшие ходить по локациям. Все это отталкивает уже при

первой встрече, заставляя убрать диск с игрой с глаз долой, вздохнув в очередной раз о тяжелой судьбе интересных идей, погибших из-за торопливости разработчиков и их поверхностного отношения к деталям.

Pantera sls



Геймплей	5
Графика	12
Звук	5
Сюжет	11
Управление	8
Оправданность ожидания:	3

ОЦЕНКА 7

A VAMPYRE STORY

Кровавый роман

www.vampyrestory-game.com

Разработчик:

Autumn Moon Entertainment

www.amegames.com

Издатель: Crimson Cow

www.crimsoncowgames.com

Издатель у нас:

Akella www.akella.com

Роман с кровью

Все мы помним старых добрых разработчиков из группы Lucas Arts. Шедевры квестового жанра, вроде Full Throttle, The Dig, Escape from Monkey Island, по праву успели войти в золотой фонд приключенческих игр всех времен и народов. Однако, если вы думаете, что игра, о которой пойдет речь – A Vampire Story – тоже детище Lucas Arts, вы... угадали, но не совсем. Создает AVS компания Autumn Moon Entertainment, в которую почти полным составом вошли авторы бессмертных квестов, упоминавшихся выше.

Несмотря на "звездность" группы разработчиков, будущее их нового творения казалось довольно туманным. До недавнего времени было непонятно, кто, как и за чей счет будет издавать игру. Бюджет приключенческой игры ограничивался средствами самих создателей-энтузиастов. Тем более удивительно было наблюдать очень живые, яркие и самобытные скриншоты, вполне достойный сюжет и несколько своеобразных "изюминок", выделяющих проект среди множества штамповок,

расплодившихся в последнее время среди представителей этого жанра. Потенциал игры не мог остаться незамеченным, и проект был взят под опеку Crimson Cow.

Тяжела ты, любовь баронская.

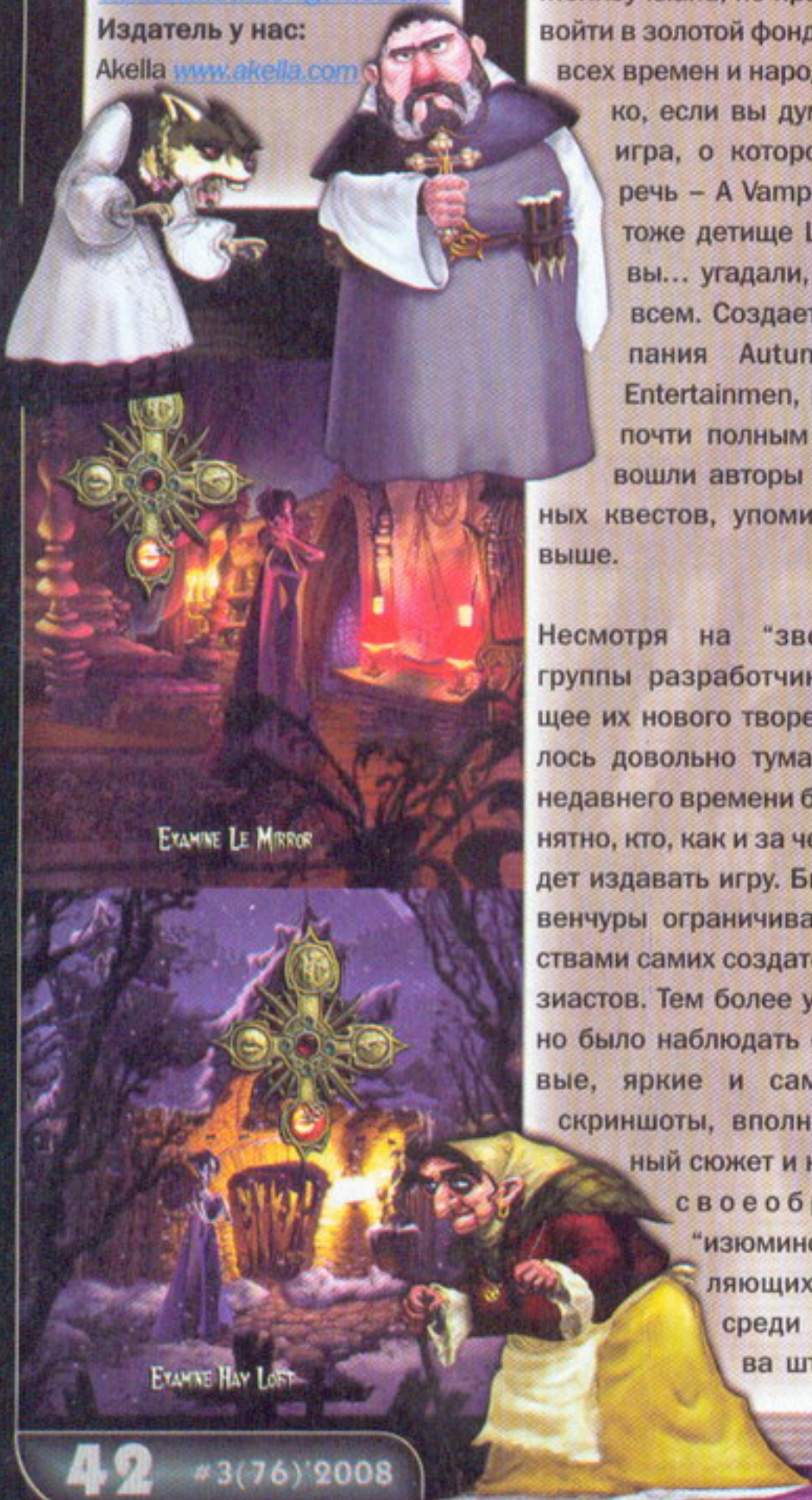
Итак, блестящий Париж, XIX век. Жила себе в культурной столице подающая надежды юная певица по имени Мона де Лафит. Девушка небезосновательно мечтала о головокружительной оперной карьере. Скорее всего, ожидания старлетки оправдались бы, если бы не вмешалась любовь, из-за которой будущая примадонна покинула мир живых. Но не совсем так, как вы подумали.

Дело в том, что в Мону был по уши влюблен наследник огромных земельных владений, хозяин замка в Драксильвании, а по совместительству – вампир – барон Шроуди фон Кифер. Недолго думая, обожатель укусил любимую, дабы впоследствии увезти ее к себе в резиденцию и жить там с ней долго и счастливо. Точнее будет сказать – вечно. Толком неизвестно, сколько времени бедная девушка протомилась в унылом и мрачном

вампирам замке, вдали от людей, в обществе обезумевшего от страсти барона и летучей мыши по имени Фродерик. Но в один прекрасный день ей все-таки удалось вырваться из плена вместе со своим новым перепончатокрылым другом. Вот тут-то и начались открытия. Ведь Шроуди забыл сообщить своей зазнобе, что она теперь вампир. А значит, Моне предстоит двойная задача: вернуться в Париж и сделать блестящую карьеру певицы, о которой девушка ни на минуту не переставала мечтать, параллельно осваивая свои новые возможности и потребности в качестве "кровопийцы". Мышка Фродерик будет единственным помощником мадемуазель де Лафит в этом сложном деле.

Гробик, гробик, где ты был

Если быть точными, A Vampire Story планируется как первая часть трилогии. И сиквела придется подождать: раньше, чем через год после выхода игры, вряд ли появится ее продолжение. Впрочем, время напряженного ожи-





дания не пройдет впустую. Играть в адвенчуру в течение 12 месяцев – извращение, конечно, но 25 часов прохождения одной только главной сюжетной линии – вполне приличный объем для этого жанра. А ведь обещаны были еще и побочные сценарные ответвления.

Чем же будет заполнено время, посвященное AVS? С одной стороны – диалогами, которых планируется очень много. С другой – головоломками. О них мы пока почти ничего сказать не можем, но если ориентироваться на предыдущие проекты команды, как, например, Runaway: A Road Adventure, в игре предполагается небольшое напряжение серых клеточек. Известно, что пазлы будут связаны с вампирской уязвимостью к дневному свету, проточной воде или чесноку.

Уже сейчас радуют известия о некоторых особенностях геймплея. Так, инвентарный мешок будет выполнен довольно оригинально: в форме гроба. При этом малыша Фредерика можно вызывать и применять через инвентарь, как и любой другой предмет. Правда, в отличие от вещей неодушевленных, летучий мыш – существо общительное и с удовольствием снабдит свою подругу Мону забавными комментариями к любому ее действию.

Сама мадемуазель де Лафит отличается не только сильным голосом и тонкой красотой (применительно к принятым в игре эстетическим ориентирам), но и

вампирами способностями. Такими, как умение обращаться в летучую мышь, говорить с волками и крысами, управлять погодой и гипнотизировать простых смертных. Совсем кровь не пить не получится, но Мона следит за фигурой, а гемоглобинная диета – не лучший способ сохранить стройность, как выясняется. Поэтому кусать мы будем только отдельных личностей, чья уязвимость к белым вампирским зубкам обусловлена сюжетной необходимостью.

Гламурно? Готично?

В плане интерфейса разработчики решили не изобретать велосипед и пошли по проторенной дорожке. В Vampire Story используется такой же способ взаимодействия с предметами и NPC, как и в Full Throttle: при клике появляется небольшое меню с вариантами использования объекта. Причем одной из возможностей почти всегда является применение какой-либо вампирской способности. Антураж обязывает.

Но самая интересная часть грядущего проекта это, несомненно, графика. Во-первых, квест – полностью рисованный, что в последнее время уже редкость в индустрии. Каждый «задник» вначале прорисовывается на бумаге вручную, а затем оцифровывается. Во-вторых, очень интересно и необычно выглядит общая стилистика игры. Персонажи выполнены детально и, несмотря на совершенно антиреалистический подход художников к их созданию, ка-

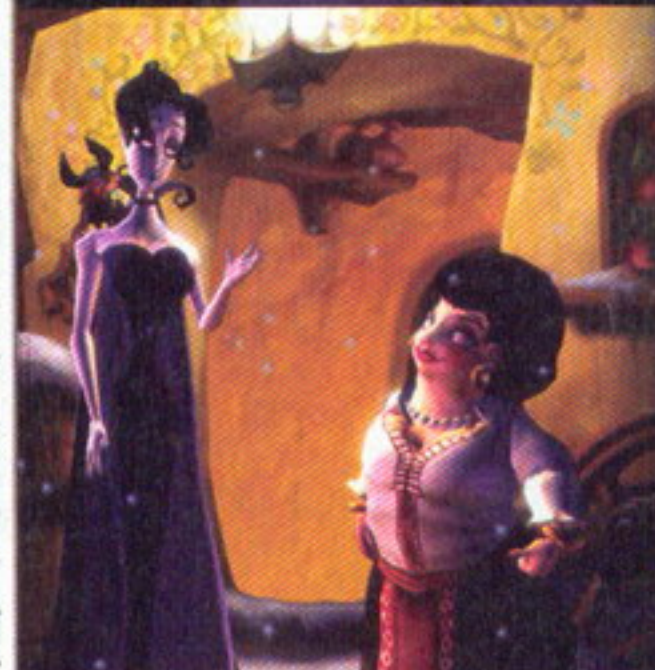
жутся невероятно симпатичными.

Интерьеры и пейзажи смотрятся как кадры из хорошего диснеевского мультфильма. В результате, сама атмосфера AVS – сказочная, веселая и наполненная искрящимся юмором, даром, что это – история о мрачных детях ночи.

Есть, правда, и опасения, связанные с графической стороной дела. Скриншоты будущей игры выглядят очень красиво, но об окончательном варианте картинки по ним судить еще нельзя. Первоначально разработчики планировали исключительно двухмерный вариант квеста. Позже – решили перейти на 3D хотя бы частично. Результат превращения визуальной части квеста из плоской в объемную нам пока не показывали. Если не считать невразумительного трейлера с Games Convention 2007, оставляющего явно не лучшее впечатление.

В любом случае, уже сейчас понятны две вещи. Во-первых, игра, скорее всего, выйдет интересной и неплохой. Во-вторых, даже, если она получится гениальной, многие все равно будут разочарованы. Ведь от команды разработчиков с таким стажем и такими достижениями в прошлом ждут чего-то потрясающего. А создать шедевр при небольшом бюджете – архисложная задача, которая по плечу только лучшим из лучших.

Мария





Боевой паззл

СИМБИОНТ

экшен

www.targem.ru/symbiont

Разработчик:

Targem Games

www.targem.ru

Издатель:

Buka Entertainment

www.buka.ru

PC

Древние люди боялись сил природы, огня, неизвестных им видов животных – в общем, всего, чего не встречалось им ранее. Боялись и боготворили, считали, что “боги” могут дать им новые силы и умения. Так зарождались мифы. Прошло много лет, но человек, каким был, таким и остался. Так как об окружающем мире известно теперь намного больше, то чтобы было чего бояться, его

непременно надо найти. Например, можно бояться будущего. А чтобы оно было страшнее, надо его приукрасить неизвестностью. Последней осталось в мире совсем мало, поэтому человеческий страх выполз за границы родной планеты и начал бояться огромного темного пространства: еще бы, ведь оттуда может прийти все, что угодно.

Человеческие страхи подтверждаются и теорией вероятности, по утверждениям ко-

торой если на таком огромном пространстве существует жизнь, она не может быть уникальной и единственной. Это значит, что где-то далеко существует еще одна раса, а может быть и несколько. Поверить же в то, что представителям этих рас нет до нас никакого дела, мешает чувство собственной значимости, самовлюбленность и прочие чисто человеческие качества. Они же дают человеку уверенность в том, что инопланетянам жизненно необходима наша планета или что они знают о нашем существовании.

А так как морских глубин и обитающих в них монстров люди перестали бояться с появлением техники, осталась только одна эта причина для страха. С одной стороны это хорошо – если бояться нечего, можно жить спокойно. Но если вспомнить, что именно страхи являются основополагающей для многих книг, фильмов и игр, становится просто обидно.

Приход

Столь длинная подводка требовалась лишь затем, чтобы пояснить скудность идей современных игр. Увы, но их осталась действительно мало. Поэтому, просматривая очередной анонс игры, по нему скорее скользишь глазами, а зацепить за живое проект не может.

Вот и Симбионт выглядит эдаким очередным серым, ничем не примечательным миром, в котором все начинается с нападения пришельцев – Роя. Основная их черта – возможность “впитывать” в себя другие расы, судя по всему – именно за счет симбиоза с ними. Таким образом Рой умудрился одержать множество побед даже без проведения серьезных боевых действий.

Это привело к увеличению физической силы представи-





телей этой расы и их оригинальному внешнему виду. Как можно заметить по скриншотам, выглядят пришельцы довольно экзотично, хотя в них и намешаны черты уже виденных ранее монстров. В сумме с общей атмосферой мира выглядит если не угрожающе, то, по крайней мере, впечатляюще.

Возможности

Отличие истории этого мира от многих других ныне существующих в том, что главный герой не участвует в боевых действиях – они произошли за несколько лет до начала игры. Он просто старается выжить в этом мире с уже сложившейся обстановкой. Судя по всему, не только он, но и многие другие на Земле имя “человек” могут носить только условно. По сути, они представляют собой смесь пришельцев с человеческим организмом. К слову сказать, в честь таких вот жителей игра и получила свое название, и именно вокруг этого закручен сюжет.

По сути, симбионт не является вирусом, он не перестраивает хозяи-

на генетически. Вместо этого он использует его систему гормональной сигнализации, чтобы отдавать свои команды. Его клетки и органы перемешиваются с клетками хозяина, образуя своего рода химеру. Но в отличие от нее, изменения не являются “средним арифметическим”, наоборот, паразит усиливает или ослабляет какие-либо черты хозяина, возможно, пробуждая спящие гены. Собственно говоря, на этом разработчики и устроили РПГ-составляющую игрушки. В ходе своего шествия по игровому миру главный герой будет “собирать” чужой генокод и строить собственный. Как именно это будет реализовано, пока что не до конца понятно – разработчики держат большую часть информации в секрете, намекая лишь на присутствие мини-игр. Представить такой симбиоз очень сложно, так как большей частью подобные элементы используют для развлечения скуки в квестах, а тут вроде бы и так драйва должно хватать...

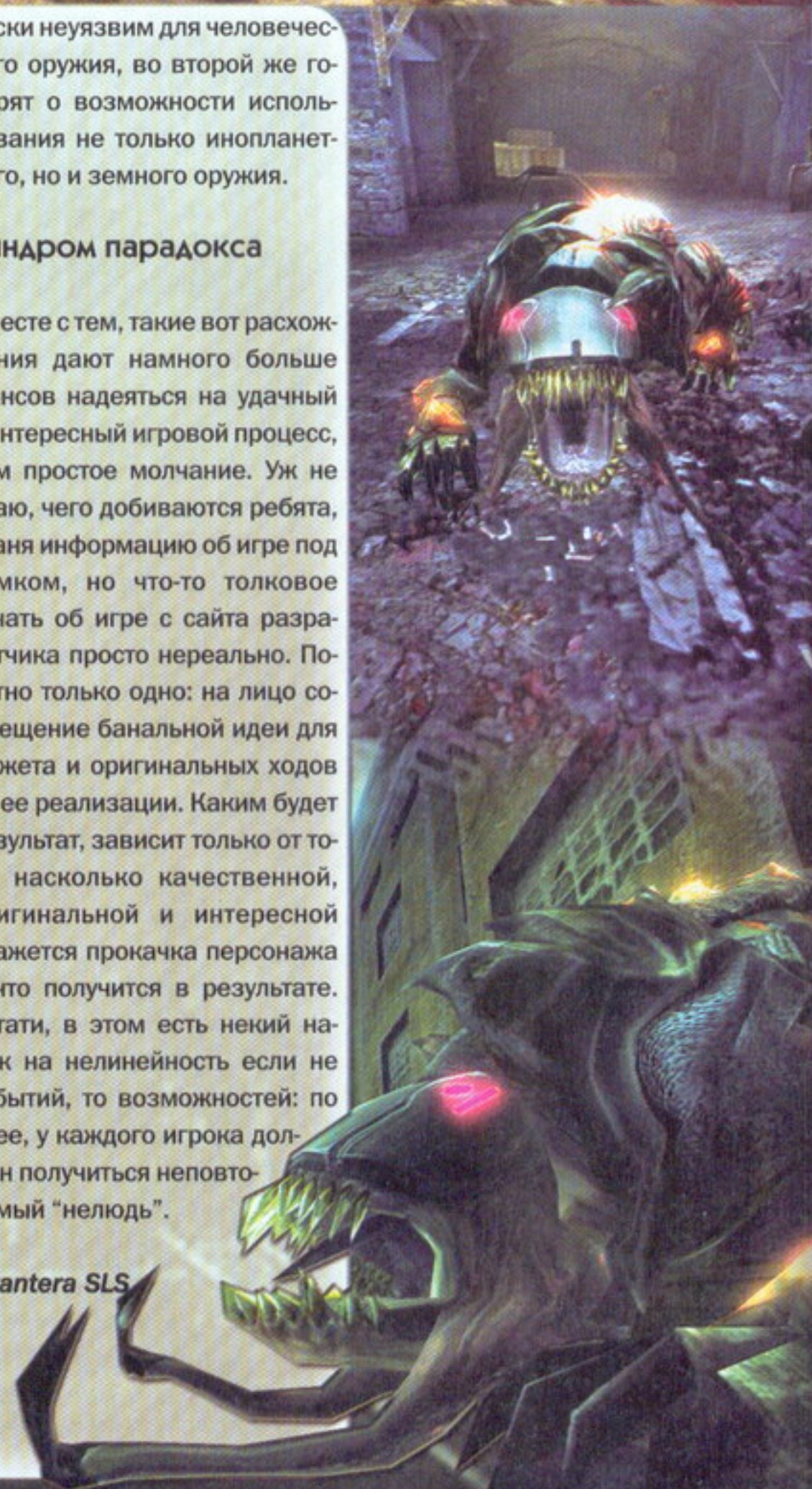
Однако куда больший парадокс несет в себе само описание игры и возможностей, которые получает игрок: в первом разработчики говорят о том, что Рой оказался практи-

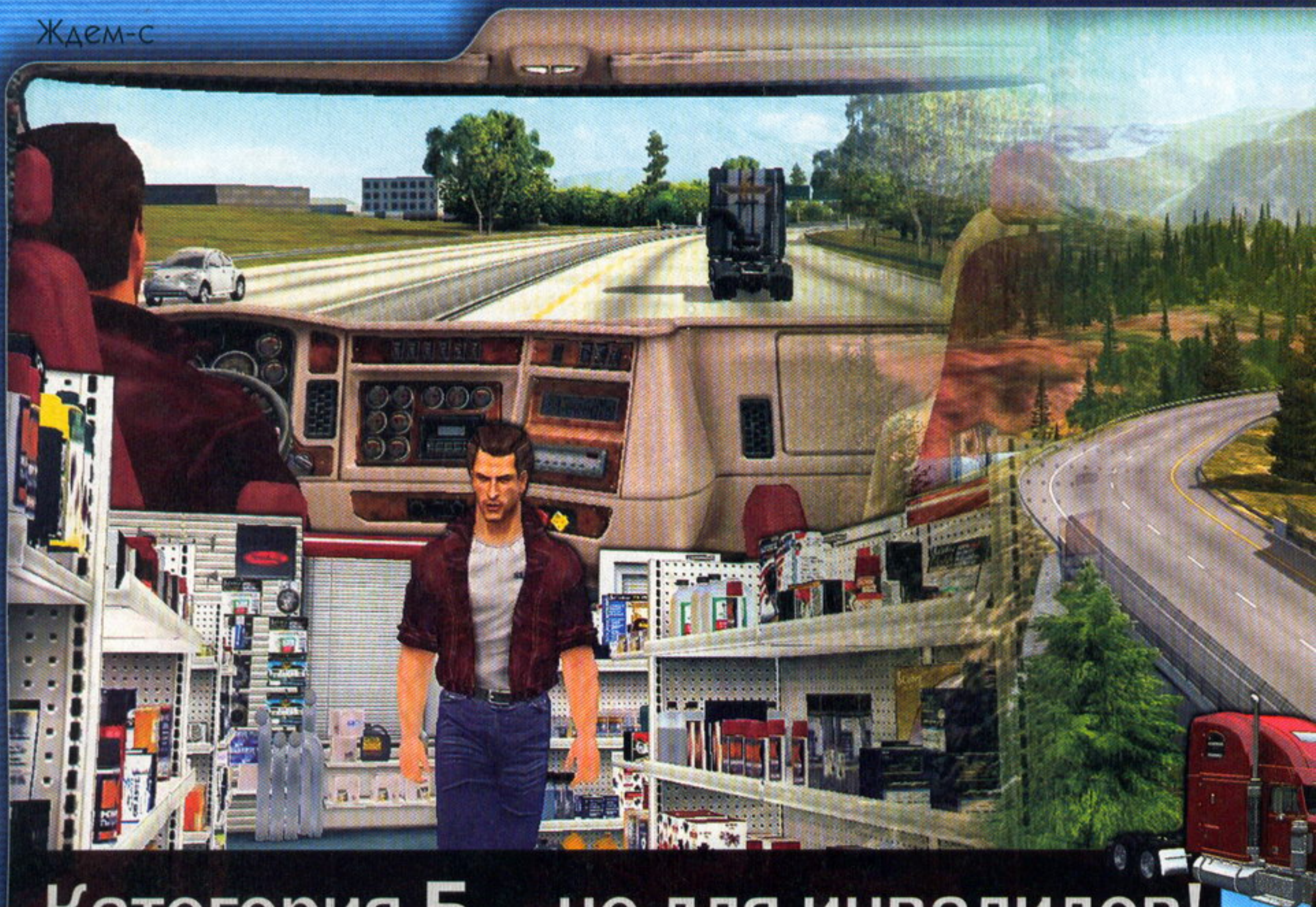
чески неуязвим для человеческого оружия, во второй же говорят о возможности использования не только инопланетного, но и земного оружия.

Синдром парадокса

Вместе с тем, такие вот расхождения дают намного больше шансов надеяться на удачный и интересный игровой процесс, чем простое молчание. Уж не знаю, чего добиваются ребята, храня информацию об игре под замком, но что-то толковое узнать об игре с сайта разработчика просто нереально. Понятно только одно: на лицо совмещение банальной идеи для сюжета и оригинальных ходов по ее реализации. Каким будет результат, зависит только от того, насколько качественной, оригинальной и интересной окажется прокачка персонажа и что получится в результате. Кстати, в этом есть некий намек на нелинейность если не событий, то возможностей: по идее, у каждого игрока должен получиться неповторимый “нелюдь”.

Pantera SLS





Категория Б – не для инвалидов!

ДАЛЕКОШНИКИ 3
ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

Racing

<http://www.rignroll.ru>

Разработчик: Softlab NSK

www.softlab-nsk.com

Издатель: "1C"

<http://www.1c.ru>

<http://www.games.1c.ru>

Дата выхода:
пока не определена

Дорога, казалось бы, везде одинакова. Серый серпантин, уходящий вдаль, километры белых полос, унылое полотно мостовой, запах потертой резины и гудение машин – вещи, которые, как правило, везде и повсюду сопровождают грузовик, что мчится в точку назначения с очередным грузом. "Скуотища!", – зевнув, скажет бывалый гонщик, и умчится на красном Феррари сбивать столбы вдоль дороги. Ну и пусть! Каждый сам выбирает свой путь. И пускай вращать руль с каждым часом трудней, пускай заедает рычаг коробки передач, педаль "тормоз" как ни странно на месте, а верхнюю половину кузова еще со вчерашнего дня не можем найти. Я знаю, есть те, кто займут свои места в кабинах тягачей не потому, что кому-то так нужно их занять, а потому, что есть люди, которым это по душе.

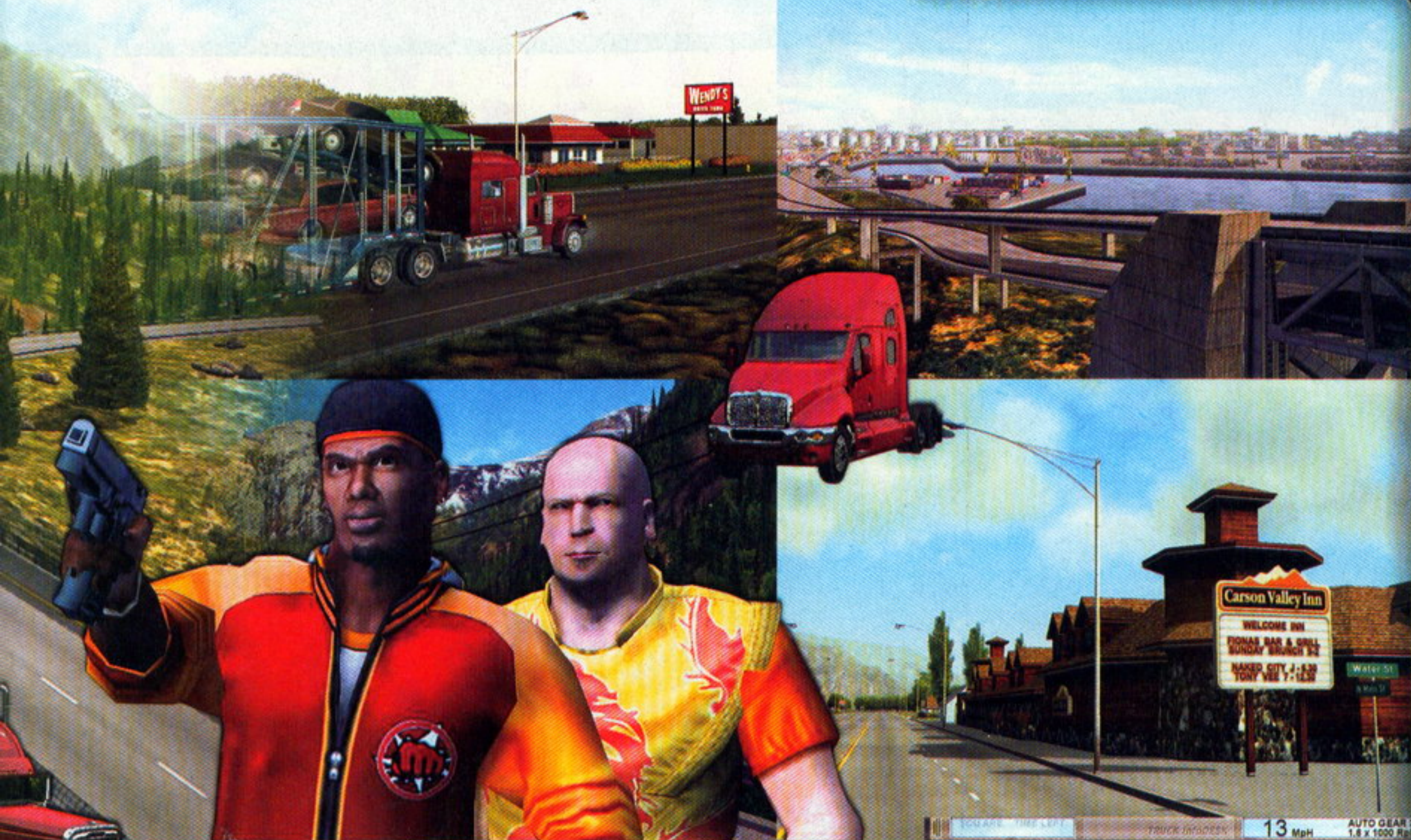
Восстановлению подлежит!

Как оптимист видит лишь свет в конце тоннеля, не замечая рельсов и поезда, так и дальнбойщик, не ведая о скуке, видит на сером полотне дорог прыгающих розовых слоников, не замечая светофоров, гаишников и городских пробок. И правильно делает! Подумаешь, водитель БЕЛАЗа уснет за рулем – расчистит несколько пробок на загроможденной трассе! И людям приятно – ездить будет свободнее. И сборщикам металлолома раздолье – гуляешь вдоль трасы с тележкой, а тут тебе и бампера от тойоты, и диски от мэрса, и крыша от грузовика какого-то, и мигалка от полицейского корвета, все, чего только душа ни пожелает!

"Дальнбойщики" отличились оригинальностью жанра. Тонкая, еле уловимая романтика дорог охватывала игрока с первых мгновений игры, и многих не отпускает до сих пор. Каждый

мог найти в этой игре что-то свое: кто-то больше любил гнать на полную, опережая конкурентов, кому-то нравилось обманывать правоохранительные органы, нарушая правила и перевозя контрабандные грузы, кто-то просто любил колесить по дорогам, разыскивая секретные тропы и хитро спрятанные грузы, получая удовольствие просто от движения. В игре присутствовало всё то, что можно назвать одним простым словом – "приключение". Словом, которое не часто встречается в гонках.

Как сейчас я помню горную дорогу, где на каждом изгибе лишний километр в час на спидометре – риск упасть в пропасть, дорогу, на которой лишняя секунда промедления грозит обстрелом из появившейся из-за поворота бандитской машины. Когда-то долгие часы мы проводили доставляя грузы из поселка в поселок, уходя от погонь и отлынивая от выплаты штрафов за разбитые полицейские машины. Но спустя го-



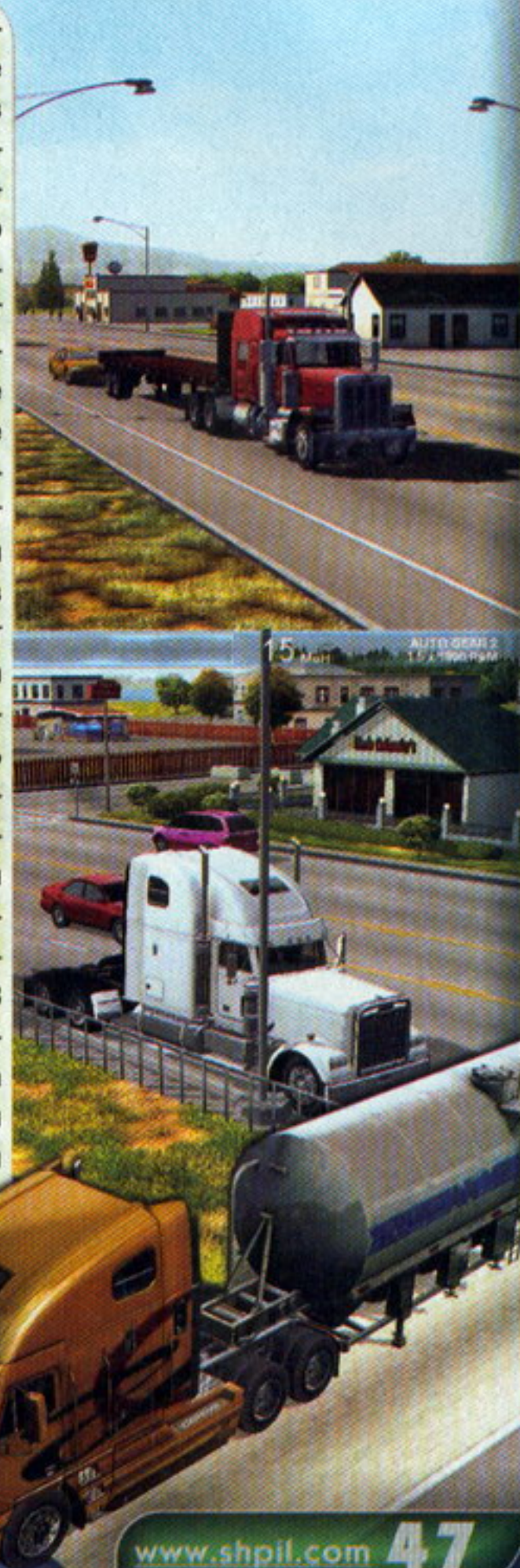
ды, мы стали смотреть на вещи иначе. Нам уже не подходит странная физика движка, которая предполагала, что многотонная фура могла взлететь на ёлочку и повиснуть там, а грузовик скакать на подъемах дороги как баскетбольный мяч. Конкуренция, набитые интеллектом огородных пугал, больше не могут достойно противостоять нам. Мы с усмешкой смотрим на военный вертолет гаишников, что расстреливает твой автомобиль за малейшее превышение скорости. Мы сквозь слезы смотрим на рябящие в глазах пиксели, из которых сделано все, что мы видим. Но бессмысленно сейчас оглядываться назад — зачем лишний раз давать ностальгии повод нас помучить? Ведь каждый водитель должен помнить! То, что он видит в зеркале заднего вида — находится сзади, а не впереди него! И все хорошее когда-нибудь продолжится, по крайней мере, хочется в это верить!

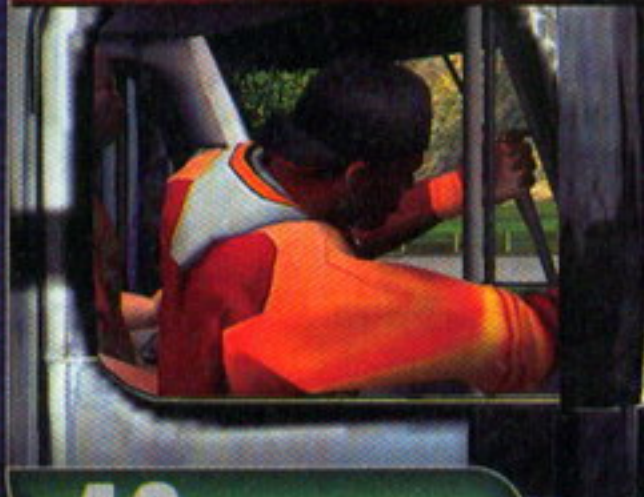
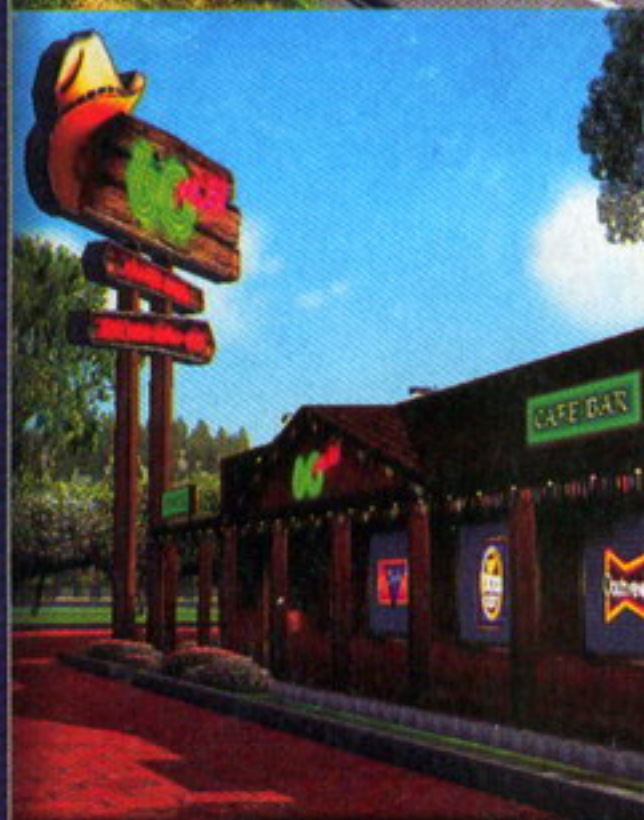
Ай лав Америка!

Небольшой выдуманный мирок аля Бобруйская область с выходом сиквела превратится в

бескрайние просторы Калифорнии. Место подобрано весьма удачно: здесь Вам и горы, и равнины и берег Тихого океана, города мегаполисы (Лос Анджелес, Сан Франциско, Сан Хосе), и тихая глубинка, широкие автострады и узкие провинциальные дороги. Количество населенных пунктов увеличилось аж до 38! Нас ожидает весьма подробно реализованный мир, составленный на основе наблюдений разработчиков, специально ради этого колесивших по Америке, собирая сведения о будущих местах ДТП. Более 30 моделей автомобилей ожидают своих водителей, среди них имеются как грузовые, так и легковые машины, опять же реально существующие и используемые в Калифорнии. Разработана система улучшения своего транспортного средства, причем апгрейды будут как сугубо технические, такие как: форсирование двигателя, улучшение рулевого управления, подвески и пр., так и чисто косметические — начиная от банальной раскраски машины и заканчивая сменой обивки салона. Косметические изменения должны также влиять на репутацию игрока. От репутации будет зависеть различные цены, степень доверия персона-

жей (при хорошей репутации люди будут предоставлять больше информации), найм сотрудников и пр. Что касается реалистичности в целом, то ее обещают реализовать настолько, насколько это возможно. Во-первых, это физика повреждений, которая будет правдоподобной и весьма продуманной. Повреждаться будут не только машины, но и статичные детали игрового мира. На погрузку-разгрузку и заправку будет тратиться какое-то время. Цены на бензин и техобслуживание в различных заправках/СТО будут различаться, что заставит игрока призадуматься стоит ли заправляться здесь, или лучше дотянуть до следующей станции, где дешевле; что чинить на этой станции техобслуживания, а с чем лучше повременить. Все машины в игре будут подчиняться одним законам игрового мира. В основу поведения AI взяты правила дорожного движения штата Калифорния. Внимание полиции не будет игнорировать машины конкурентов, которым в свою очередь придется ремонтировать свой автомобиль, заправляться, возить грузы, выступать на гонках и т. д.





Игровой процесс, как и раньше, предусматривает полную свободу действий. В начале игры нам дадут дряхлый, поюзанный "гроб с музыкой", небольшую сумму денег, и ... секретаршу. Выполняя различные перевозки, зарабатывая деньги, мы будем проводить, наверное, львиную долю времени. Соперничество никто не отменял, по-прежнему будет важно привезти груз раньше всех, ибо от этого зависит количество и качество вознаграждения. Кстати для перевозки различных грузов предусмотрены различные фуры. Покупать их не придется, но в случае повреждений чинить надо будет за свой счет. Деньги можно, и надо, тратить на улучшение и покупку машин, найм водителей и пр. В процессе игры можно будет создать собственную транспортную кампанию, это, впрочем, не означает, что самому придется бросить баранку тягача и сидеть в офисе, проводя время в папиросомарательстве (баранку можно будет взять с собой :)). Наемными водителями можно

управлять и менять местами. Разработчики обещают, что скучать не придется, всевозможные бары, возможность участвовать в гонках, контрабандные грузы и многое другое разнообразить игру буквально на каждом шагу. Опять же разбойники, которые во второй части просто не могли пропустить грузовик, везущий водку (даже алмазы были не столь востребованы), будут периодически развлекать нас шумом пальбы. Игровой процесс ко всему прочему будет разбавлен ненавязчивым сюжетом (выполнять который во все не обязательно) и романтическими историями.

Графика

Графика в игре будет на высоком уровне. Машинки и города на скриншотах выглядят весьма недурно. Тут вам и блики, блеск металла, отражения, реалистично слепящее солнце и многое другое. Графический движок позволит смоделировать в игре множество визуальных эффектов, связанных с погодой и изменением времени суток. Собственно, мы и не ожидали увидеть в ДЗ плоских елок :).

Звук

Озвучка тоже обещает быть неплохой. Гул двигателя будет вполне реалистичным, что даст индивидуальное звучание различных видов автомобилей. В игре будет присутствовать около 100 музыкальных композиций различных жанров. Обещают переключаемое FM Радио (на подобии GTA?).

Мультиплеер

Он будет! Помимо гоночного режима планируется сделать еще и "кооперативный" режим – максимально близкий к однопользовательскому.

Вывод

Что тут еще можно сказать? Хочется верить не только в то, что все хорошее продолжается, но и в то, что оно продолжается хорошо! А ДЗ просто обязаны продолжиться хорошо!

Wolf



Sony Ericsson R306

На своей волне

Радиопередачи в Европе явно пользуются большей популярностью, чем у нас: в Киеве, например, редко можно встретить человека, который бы слушал радиоприемник – практически все привыкли слушать собственные коллекции музыки. А вот зарубежная молодежь слушает радио намного чаще, об этом говорит не только музыка, которую крутят на международных частотах, но и ассортимент техники, выпускаемый производителями. Компания Sony Ericsson добавила к семейству своих музыкальных аппаратов новинку, повторяющую собой черты компактного радиоприемника. Функционально он мало схож с плеерами –

единственное, что есть у аппарата помимо телефонных функций – это приемник. Ни памяти, ни разъема для карточек, ни встроенной камеры в R306 нет. Зато модель оснащена стереодинамиками, которые, зная Sony Ericsson, скорее всего, порадуют обладателя этого аппарата громким и качественным звуком. Быть может, у нас такое устройство и не будет пользоваться бешеной популярностью, но от этого оно не становится менее оригинальным.



Nokia N96, N78

По второму кругу

Ни для кого не секрет, что, сделав одно удачное устройство, производители любят "помусолить" его подольше, выпустив на рынок как можно больше аналогов и клонов. Однако, если раньше этим страдали только три производителя, то теперь к ним, кажется, присоединилась и Nokia. Две новинки с индексами N96 и N788 слишком уж схожи с уже существующими устройствами. К счастью, клонировали только внешность аппаратов, функционально они ничем не отличаются от предшественников. Аппарат с большим индексом получил в наследство пятимегапиксельную камеру, но на этом

его возможности не ограничиваются. Обновленная начинка позволяет использовать его для просмотра фильмов – в этом помогут крупный экран и стереодинамики с эмуляцией трехмерного звука, музыки, и, конечно же, для игр. Правда цена этого чудофона смутит даже бывалого шпилера – за пять тысяч гривен можно купить практически любую приставку или же хороший компьютер.

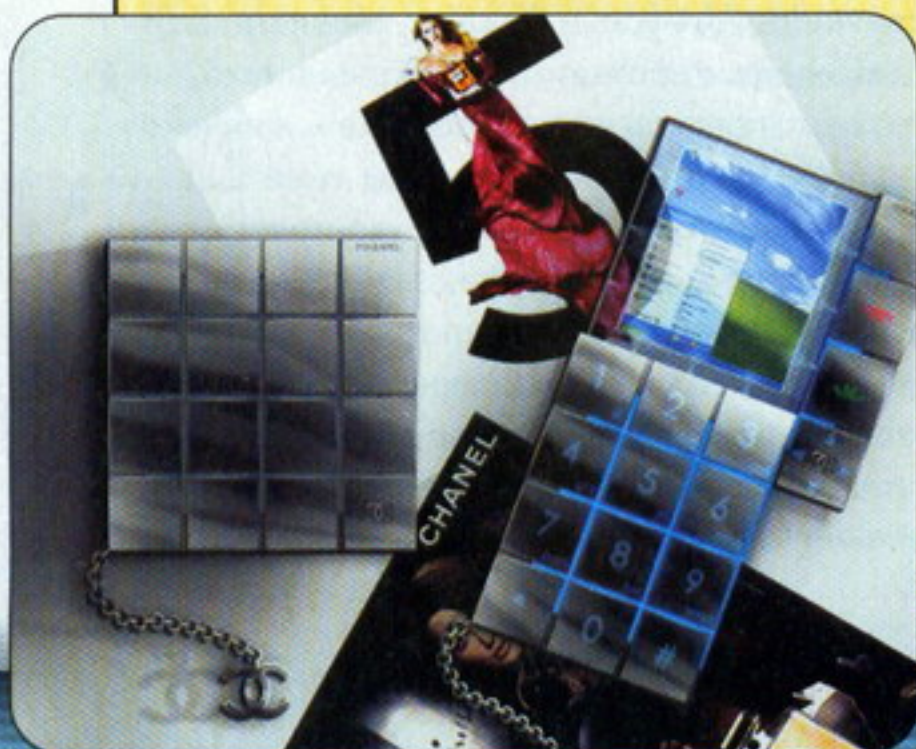
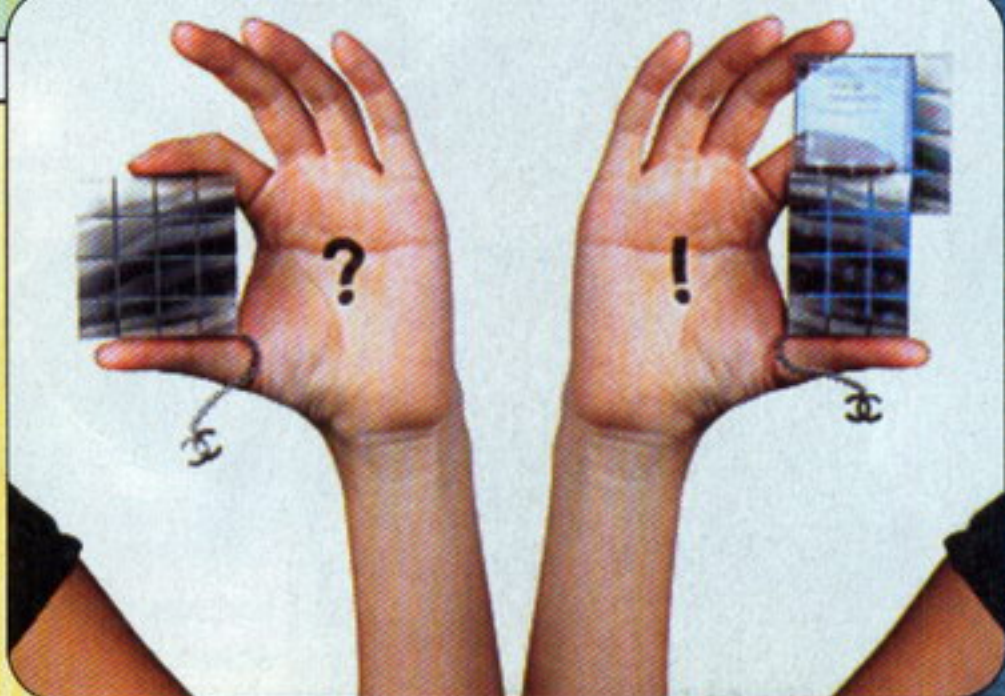


Chanel Choco Phone

Магия квадрата

Еще несколько столетий назад один известный всему миру художник доказал притягательность квадрата даже в том случае, если он ничем больше не примечателен. Им восхищались, удивлялись, и продолжают это делать и сейчас, но применить полученный опыт на практике почему-то никто не догадался, и совершенно зря. Пока дизайнеры известных компаний – производителей мобильных телефонов

бьются над попытками создать что-то по-настоящему красивое, малоизвестный дизайнер Фред де Гарилхе (Fred de Garilhe) соединил магию квадрата с чудесами световых эффектов. В итоге получился концепт мобильного телефона с подсветкой на основе интегрированной системы оптических волокон. Двенадцать световых микроволокон обеспечивает достаточно интенсивное свечение различных сегментов корпуса, позволяя формировать на поверхности различные изображения. Для простых смертных звучит сложно и даже угрожающе, но само устройство – Chanel Choco Phone – выглядит мило и привлекательно.



Logitech ChillStream

Компьютерные игры в основном рассчитаны на клавиатуру и мышь, но есть и исключения. Например, мультиплатформенные проекты, или же игры, разрабатывавшиеся под игровые консоли, но в последствии портированные на компьютер. Разработчики таких игр стараются перенести свое творение на новую платформу с как можно меньшей кровью, в результате чего простой шпильер получает что-то с экстремально неудобным, уродливым управлением. Конечно, можно попросту пропускать такие поделя, уделяя больше времени более продуманным разработкам. Но некоторые игры настолько хороши, что удовольствие от процесса в них перевешивает любые сложности. Облегчить общение с такими "трудными" играми можно воспользовавшись джойстиком – обязательным атрибутом консолей и не частым гостем у пользователей компьютера. В сегодняшней статье мы расскажем о двух подобных манипуляторах, имеющих свои сильные и слабые стороны.



Logitech ChillStream

Вторая модель повторяет конструкцию геймпада консоли от Microsoft – Xbox. В целом конструкция манипулятора схожа с творением Sony, но здесь левый аналоговый джойстик и крестовина поменялись местами. По сравнению с RumblePad, в этом геймпаде положение рук смещено ближе к передней части. За счет этого удобнее пользоваться клавишами-курками, но тяжелее управляться крестовиной и аналоговым джойстиком. Еще одна особенность данного манипулятора в наличии треугольного выступа в нижней части корпуса, который мешает обладателям длинных пальцев удобней ухватить этот геймпад – в него упираются костяшки средних пальцев. ChillStream не оснащен системой обратной связи и даже не может похвастаться отсутствием провода, привязывающего манипулятор к компьютеру, но у него все же есть одна уникальная особенность. Эта особенность, так же как и в Cordless RumblePad 2, скрывается в его имени – ChillStream в вольном переводе звучит как "Охлаждающий поток". В корпус модели встроена система вентиляции. Воздух захватывается кулером, установленным в нижней части корпуса, и по воздуховодам выводится на "рога" геймпада. Работает система очень тихо, даже на максимуме слышно лишь шелест воздуха – и никакого гула. Вентиляционные отверстия системы охватывают верхние, боковые и нижние поверхности рукояток, равномерно распределяя поток воздуха. Эффект от этого непередаваемый – легкий холодок не дает запотевать ладоням, гарантируя, что даже в самый напряженный момент геймпад не выскользнет из рук. Поток воздуха регулируется – помимо основного режима, есть усиленный или полное отключение вентиляции.



Logitech Cordless RumblePad 2

Logitech Cordless RumblePad 2

Эта модель является почти точной копией одного из самых удачных в плане эргономики геймпадов — манипулятора Sony PlayStation 2. Помимо обычной крестовины и набора кнопок устройство оснащено двумя аналоговыми джойстиками, позволяющими получить большую свободу передвижения, по сравнению с традиционными геймпадами, а также четырьмя дополнительными "курковыми" кнопками. В Cordless RumblePad 2 встроена система обратной связи, что дает возможность полнее почувствовать свое участие в игровом процессе. Настоящие шпилеры по достоинству оценят эту функцию — манипулятор дает мощную, акцентированную вибрацию, а не вяло болтается в руках, как аналогичные разработки других производителей. Секрет кроется в том, что внутри геймада скрывается целых два эксцентрика. Это позволяет обеспечить высокую мощность колебаний при малой их амплитуде.

А основной плюс Cordless RumblePad 2 раскрывается в первом слове из его названия — геймпад беспроводной. Связь с базовой станцией обеспечивается высокочастотным радиосигналом, за счет чего можно спокойно играть, сидя на диване, выведя видео-сигнал на телевизор, не беспокоясь о том, что запутается провод, или кто-нибудь загородит приемник сигнала.

Питание манипулятора обеспечивается двумя пальчиковыми батарейками, которых хватает приблизительно на сто часов непрерывной работы. А в обычном режиме, при среднем использовании геймпада, одной смены батареек хватит на один-два месяца.



ESL Pro Series Ukraine: FINAL



фотографии для статьи взяты
с сайта: <http://www.esl.eu/ua>

С каждым годом интерес к киберспорту в нашей стране растет! Растет, конечно же,

далеко не так, как бы нам всем хотелось, но и лукавить не будем – прогресс налицо. Начало 2008 года, безусловно, войдет отдельной страничкой в истории украинского виртуального спорта. Ведь именно в этом году первым серьезным испытанием для отечественных кибератлетов стало дебютное шествие ESL PRO SERIES по нашей стране.

В предшествующих номерах мы шаг за шагом следили за тем, как проходили отборочные игры первого сезона EPS, общались с участниками и освещали мнение профессионалов. А сегодня нас вместе собрал не менее радостное событие, а именно – финал первого сезона ESL PRO SERIES.

День: 26 января; город: Донецк; место: "Донбасс Кибер Спорт Арена"; действующие лица: лучшие киберспортсмены страны; цель: 100.000 гривен. Подобным скоплением звезд первой величины в укра-

инском киберспорте EPS вполне мог потягаться с такими мероприятиями, как World Cyber Games UA. Что и говорить, датчик go su просто зашкаливал, и все ждали только одного – начала игр.

Counter-Strike 1.6

Отборочные игры в 7 городах и онлайн чемпионат за дополнительную квоту определили 10 команд, которые в финале разбили на две группы. Среди главных претендентов на медали жирным шрифтом, безусловно, стоило выделить непобедимых **A-Gaming**. Также в число фаворитов в гонке за призы можно было добавить команды со Львова, Донецка, Днепропетровска, Харькова и Севастополя. Яркие представители больших городов готовы были сражаться до последнего, и делать прогнозы уже было делом неблагодарным.

Первыми на тропу войны вышли киевляне A-Gaming и керченско-севастопольская команда Je. Уже во второй половине игры стало четко ясно, что одного статуса фаворита недостаточно. "Железные парни" переломили ход поединка и с небольшим перевесом вырвали такую необходимую победу у киевлян, которые явно недооценили противника. Дальнейшая ситуация в группе A разворачивалась не менее напряженно. Je показали хорошую игру, и, благодаря второму проколу фаворитов соревнования, A-Gaming вышли с группы на первом месте.

Игры в группе B обещали быть не менее захватывающими. Ведь на первый взгляд казалось, что на выход из группы полноправно претендуют все команды. Удивили своих болельщиков moralezz, который в последнее время показывали хорошие результаты, но, увы, это был не их день – ребята не взяли ни одного очка. Также по итогам игр с дистанции сошли киевляне spray'n'pray и старички HR, которые получили билет в поезд EPS уже перед его отправлением, выиграв квоту на

Группа А

#	Name	Point	Matches	Score Dif.
1	jeleznii #1	9	4 3-0-1	56-42
2	A-gaming #2	7	4 2-1-1	61-43
3	DTS	7	4 2-1-1	55-44
4	Angar18	6	4 2-0-2	50-46
5	redway	0	4 0-0-4	17-64

Группа В

#	Name	Point	Matches	Score Dif.
1	Numbazz #1	9	4 3-0-1	59-33
2	state21 #2	9	4 3-0-1	48-33
3	HR	6	4 2-0-2	53-54
4	Angar18	6	4 2-0-2	37-42
5	moralezz	0	4 0-0-4	29-64

последнем онлайн чемпионате. Что же касается победителей в группе В – ими стали state21 и Numbazz.

Дальнейшее противостояние в матче за третье место свело львовских ребят Numbazz и в некотором роде сенсационный керченско-севастопольский микс Je. 12:16 – львовяне празднуют победу! Финал в некотором роде не уступал традиции, ведь вновь встретились две сильнейшие команды из Киева и Харькова. 32:7 A-Gaming реабилитируются за все свои промахи и в очередной раз доказывают свое первенство на отечественной арене!

1 место – **A-Gaming** – 26000 грн.
2 место – **state21** – 15000 грн.
3 место – **Numbazz** – 10000 грн.
4 место – **Je** – 5000 грн.
5-8 место – **DTS, spray'n'pray, HR, Angar18** – 3250 грн.

WarCraft III

Семь лучших игроков (по результатам длительных отборочных игр в городах и онлайн квалификациях) приехали в Донецк за званием лучшего игрока, уважением и, конечно же, денежным вознаграждением! Компания крафтеров в подобном составе явление не новое, и весь турнир проходил в дружеской атмосфере. Но, как говорят в народе, «дружба дружбой, а колбаса за деньги». Один явный фаворит и лишь одинокие личности, которые могут поставить под сомнение победу GG.HoT.c-club. Сейчас, полагая, им уже сказать нечего, ведь Михаил не оставил ни



единого шанса попавшимся на пути противникам, выиграв все свои игры. Так же нельзя оставить без внимания игроу KerchNET.Majestic! Упав в лузера во втором туре от Fav'a, он сумел добраться до финала лузеров и уже во втором дубле обыграть уставшего Алексея Fav'a, которого с Донецком разделяли 15 часов в автобусе. Ниже в списке призеров распределились FiX.C-club, TRH.c-club и Bly, от которых общественность ожидала большего.

1 место – **GG.HoT.C-club** – 5500 грн.
2 место – **KerchNET.Majestic** – 3000 грн.
3 место – **Fav** – 2000 грн.
4 место – **FiX.C-club** – 1000 грн.



Counter-Strike 1.6

1 место	A-Gaming	26000 грн.
2 место	state21	15000 грн.
3 место	Numbazz	10000 грн.
4 место	Je	5000 грн.
5 место	DTS	3250 грн.
6 место	spray'n'pray	3250 грн.
7 место	HR	3250 грн.
8 место	Angar18	3250 грн.

WarCraft III

1 место	GG.HoT.C-club	5500 грн.
2 место	KerchNET.Majestic	3000 грн.
3 место	Fav	2000 грн.
4 место	FiX.C-club	1000 грн.
5-6 место	TRH.c-club и Bly	500 грн.
7-8 место	KerchNET.Myrik	250 грн.

FIFA'08

1 место	Walkman.C-club	26000 грн.
2 место	mika.P*X	15000 грн.
3 место	legolass	10000 грн.
4 место	Blood	5000 грн.
5-6 место	FaNxAngel и bartolomeo	3250 грн.
7-8 место	Koeman и AlexSKIF	3250 грн.



5-6 место –
TRH.c-club и **Bly** –
500 грн.
7-8 место –
KerchNET.Myrik – 250 грн.

FIFA'08

Как и в Варике, по итогам длительных отборов для финала в дисциплине FIFA'08 было отобрано восемь лучших игроков. Из опыта предыдущих сезонов известно, что большинство фаворитов набирают серьезные обороты уже ближе к отборочным играм WCG, именно поэтому в сети бытовало мнение, что компания собралась "не совсем та". Но с деньгами фифакеры шутить не привыкли, и TOP 2 прямое тому подтверждение! Киевляне **mika.P*X** и **Walkman.C-club** доказали, что не зря ездили представлять страну на Чемпионате мира. Ребята не оставили шансов противникам, а в суперфинале верх взял **Walkman.C-club**. Главной сенсацией турнира стала игра **NoA.Blood**, харьковчанин до этого показывал отличную игру, выиграл все возможные лан и онлайн чемпио-

наты в новой дисциплине, и какое-то время казалось, что его не реально остановить. Увы, он с минимальным счетом уступил **Walkman'у** и еще одному представителю столичной школы **legolass'у**, прервав тем самым свою победную серию.

1 место –
Walkman.C-club – 5500 грн.
2 место –
mika.P*X – 3000 грн.
3 место –
legolass – 2000 грн.
4 место – **Blood** – 1000 грн.
5-6 место – **FaNxAngel1**
и **bartolomeo** – 500 грн.
7-8 место –
Koeman и **AlexSKiF** – 250 грн.

Таким был финал первого сезона ESL PRO SERIES – с максимальным накалом страстей, 100 процентной отдачей участников, сенсациями и, конечно же, позитивной атмосферой. Нам остается лишь поздравить победителей и пожелать остальным настойчивости в своих тренировках и достижения поставленных целей. До новых встреч.

Виталий "Blind" Полищук



ЖУРНАЛ-БЛОКБАСТЕР > МУЖСКОЙ ВЗГЛЯД НА ПРАВИЛЬНЫЕ ВЕЩИ

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

ЖУРНАЛ-БЛОКБАСТЕР

гид умного покупателя:
> СПИРТНОЕ
> ГАДЖЕТЫ
> АВТО

34 БОМБЫ

В ОДНОМ
ЖУРНАЛЕ

учимся > снимать > смотреть
**ФОТО
& КИНО**

ТЕСТЫ:
> LG Viewty > ASUS P750 > Samsung Armani > Nokia 5310 > Nissan Tiida > ASUS Eee PC



Правду не остановить



Слишком много правды о кино не бывает – с каждым новым кинофильмом её становится всё больше и больше, она жжёт руки и уши всё сильнее и сильнее. Чем масштабнее блокбастер, тем больше в нём нестыковок, чем эпичнее кино, тем меньше уделяется в нём внимание важным мелочам. Всё это, в конце концов, формирует истинную картину любого широко-распиаренного кино. А именно для выявления подобных нерадивых элементов и вынесения их на правдивый и гуманный шпилевский суд, существует моя оторванная рубрика “Правда о Кино”. Сегодня в её стальные сети попало одна очень яркая акулка не Карибского моря. Предлагаю почесать ей плавники нашим остро заточенным костяным шпиль-гребнем.

Трансформаторы

Нынешним объектом для моего арт-обстрела единогласно предлагается и утверждается великий и могучий фильм техногенного Майкла Бэя – они самые “Трансформеры”, в которых слишком много истинного американского юмора, и ужасно показаны сражения нержавеющей разумных гигантов.

Среди массивных железобетонных конструкций и очаровательной Меганы Фокс в коротеньком топе в роли Михаэлы, по ходу всего киноповествования глюкавые глупости преследуют Шайю ЛаБаффа и Оптимуса Прайма. И начинаются они фактически с самого начала фильма – это без тени тавтологии.

Давайте вспомним всё, как оно было без прикрас в этом долгожданном кино. Замаскированный под давно сбитый вертолёт ВВС США, злой десептикон Блэкаут без особых усилий разносит на запчасти секретную американскую ба-

зу где-то в жаркой пустыне. Действует он, само собой, не один, а на пару со своим симбиозным названным братом – злобным Скорпоноком, практикующим копание подземных ходов на скорость и победившего в этом соревновании кротов всех континентов. Ну как, вспомнили? Отлично, поехали дальше – группа истинно патриотичных американских пехотинцев с неизменными истинно американскими автоматами, истинно по-американски успевают драпануть с гибнущей базы и усиленно пытаются выйти на связь со своим командованием, но непримиримый Скорпонок не даёт им этого сделать. Пробираясь на уровне нескольких метров под тоннами песка, хитренький десептикон выпрыгивает из недр земных в самый ответственный момент и начинает расшвыривать оказавшихся на его пути солдат во все стороны. Избежавшие сей прискорбной участи, амэрикан пехотинс со всех ног несутся в посёлок бедуинов-маджахедов (причём,



AUTOBOT IRONHIDE IS A GMC TOPKICK

AUTOBOT BUMBLEBEE IS A CHEVY CAMARO

AUTOBOT JAZZ IS A PONTIAC SOLSTICE

AUTOBOT RATCHET IS A HUMMER H2

движущийся в десятки раз быстрее Скорпонок, почему-то их не нагоняет), которые уже познали суть демократии и передовых технологий, и встречают американцев с распростёртыми объятиями. Такой моментик тоже приходит вам на ум? Ну, тогда пора перейти к решающему аккорду – битве Скорпонока и кучки американских героев на каменистой пустынной почве суровой арабской местности.

Вспомните, как происходил сей мегавселенский файтинг. Минуту назад, демонстрирующий пример молниеносной смертельной атаки и разрывающий американских пехотинцев на части, мощный трансформер выбрался из-под толщ песка, выполз на открытую местность, и, находясь под перекрёстным обстрелом абсолютно безвредного для своей толстой брони стрелкового и лёгкого штурмового вооружения, принялся танцевать кардибалет, для приличия постреливая из своих пулемётов и ракетниц. По-другому, как полной дуростью, назвать то, что происходило тогда на экране, я не могу.

Мощный робот, способный в мгновение ока разломать

хлипкие хижины, в которых укрылись солдаты США, и разорвать будущих героев в мелкие клочки, не поцарапав даже фрагмента своей клешни, вместо того, чтобы ринуться в решительный и последний для людей штурм (тем самым выполнив своё задание), предпочёл прыгать на земле-матушке и визжать, как недорезанная свинья, всем своим видом показывая, что ему больно от комариных укусов-пуль солдат США. Продолжая развлекать зрителей подобного рода танцами без звёзд, Скорпонок дождался, пока солдатики свяжутся с базой, вызовут авиа-штурмовик, который в течение минуты оказался на месте схватки (такая оперативность возможна разве что в американских фильмах), и прямой наводкой атаковал выписывающего сальто на клешнях трансформера, лупанув по нему тепловой ракетой и оторвав у непризнанного героя большого балета солидный кусок хвоста. Обидевшись на такой приём, остатки Скорпонока уползли под землю, оставив свои запчасти, в качестве трофея великим героям Земли и Неба. Блин, ну это же бред сивой кобылы – робот, которого невозможно

уничтожить прямым попаданием ракеты с тепловым зарядом, пляшет на земле и закрывается клешнями от автоматных залпов загорелых американских вояк. Тому, кто делал эту сцену, советую от корки до корки перечитать “Справочник юного механика”, “Азы логического мышления” и все комиксы про “Трансформеров”. Это может помочь, хотя, в принципе, уже поздно.

Но трансформируемся дальше – после серии абсолютно бредовых клише, типа – секретное военное общество не даст автоботам победить, потому что такова американская мечта, следует череда чисто западных нифига не смешных глупостей.

Сначала добрый автобот, находясь в непристойной позе, облил маслом из секретного краника существо отдалённо напоминающее смесь учителя-садиста и маньяка-неврасте-





ника, на поверку оказавшегося секретным агентом правительства и конкретно того самого секретного общества, чья главная цель, как я недавно сказал, – не дать автоботам победить. Очень смешно, не так ли?

Затем злые люди на вертолётах запутывают стальными сетями симпатичного жёлтенького Bumblebee, который из-за всё тех же глупых клише не может стрелять и сопротивляться гадким людишкам, в то время, как вампироподобный Мегатрон разрывает их на куски. Что, ещё не смешно?

Тогда приглашаю отве-
датель главное блю-
до – схватку двух от-
рядов разумных ма-
шин под accompa-
немент щедро раз-
брасываемой энер-
гии транс-
формации, льющейся из
источни-
ка жизни
в с е х
т р а н с -
ф о р м е -
р о в – К у -
б а. Вот на
этом мо-

менте я хочу вновь остано-
виться – раскрыть сторону великой
правды.

Исторический момент – трансформеры вырвались на улицы города – они стреляют друг в друга и швыряются всем, что под руку попадётся, в то время, как подразделение тех самых бравых пехотинцев, что отодрало (:) Скорпонока, движется параллельным курсом, блистая оружием. А Куб в руках одного из главных героев начинает излучать свою животворящую силу, от которой все бездушные предметы становятся дикими трансформерами. Ну как – настроились на волну, вспомнили этот фрагмент фильма – кругом война и разрушение, куски небоскрёбов падают вниз, ракеты и лазеры носятся друг за другом, и свет Куба проникает всюду – раз, засветил – автомат с газировкой стал свежесрождённым трансформером, два, зажёл – и брюнетку с глупым лицом “съел” собственный джип, по ходу трансформируясь. Камера замерла, показывая крупным планом, как бывший бездушный водораздаточный аппарат начинает гоняться за людьми, а кровожадный джип-

трансформер трястись, но тут на параллельной улице Оптимус Прайм рушит Мегатроном ближайший домик, и камера срочно переезжает туда – нужно же отснять хронику главных событий, не упустив и кадрика! И вот тут происходит горячо любимый западными киношниками чек-поинт – с этой самой секунды и до самого конца фильма о случайных порождениях энергии Куба не говорится ни слова, не показывается ни одного фрагмента. Всё, их забыли, затусовали, стёрли из человеческой памяти – поверженные десептиконы, торжествующие автоботы – вот то, что нужно помнить в первую очередь, и на чём голливудские киноманы концентрируют основное внимание. Главные герои на первой полосе, а о второстепенных персонажах можно и забыть. А вот лично меня очень и очень интересует, что вытворяли на улицах города сладкая парочка – трансформер-аппарат с газировкой и его брат-неблизнец – трансформер – “джип брюнетки с глупым лицом”? Чем они занима-





лись, пока энергия Куба сжигала Мегатрона, а Оптимус сыпал пламенными речами? Почему их нигде не было ни видно, ни слышно? Они что, испарились? Подумайте над этим вопросом дорогие мои шпилевцы, хорошо подумайте. Ведь это ещё не всё, я планирую завершить жизнеописание "Трансформеров" в стиле Оптимуса и его автоботов – обзором его финальной, абсолютно дубовой сцены заключительного диалога.

Я помню его, как сейчас – яркие весёлые лучи победного американского солнца заливают горизонт – Оптимус Прайм оглядывает недавнее поле боя и что-то пафосно растирает Шайе Ла Бафу и Мегане Фокс. Но вдруг, откуда не возьмись, израненная, но счастливая команда автоботов подкатывает к Оптимусу и суёт ему в руки остатки Джаза – разорванного напополам Мегатроном. И тут случается самая культовая сцена фильма, заставившая меня по-другому взглянуть на мир "Трансформеров". Не сбавляя пафосного тона, Опти-

мус потрясает половинками Джаза, и картинно склонив голову, говорит: "О мой бедный Джаз – ты был моим другом – верным боевым товарищем. Сегодня мы прощаемся с тобой – "ты покинул нас, мы потеряли лучшего друга". Но тут же грусть автобота номер "1" сменяется радостью, и он восторженно говорит, обращаясь к Ла Бафу и Мегане: "Но зато приобрели двух новых! Двух новых, настоящих друзей!"

Это просто ППЦ, ахтунг и "ноу коммент". Блин, он бы ещё, произнеся эту эпохальную фразу, выкинул бы две половинки Джаза в океан – как в лучших традициях американских пародийных мультфильмов. Капец, сценаристы, наверное, обкурились марихуаны, когда писали этот диалог? Это же уму честного трансформера не постижимо, – глядя на две половинки своего боевого-стального товарища, с которым ты прошёл не один десяток сражений, заявлять подобный бред. Мол, ты, конечно, Джаз погиб, хоть и пошёл в далёкие дали, ты своё отслужил – от тебя остались две половины металлолома, а я замутил себе двух новых друзей – по одному за

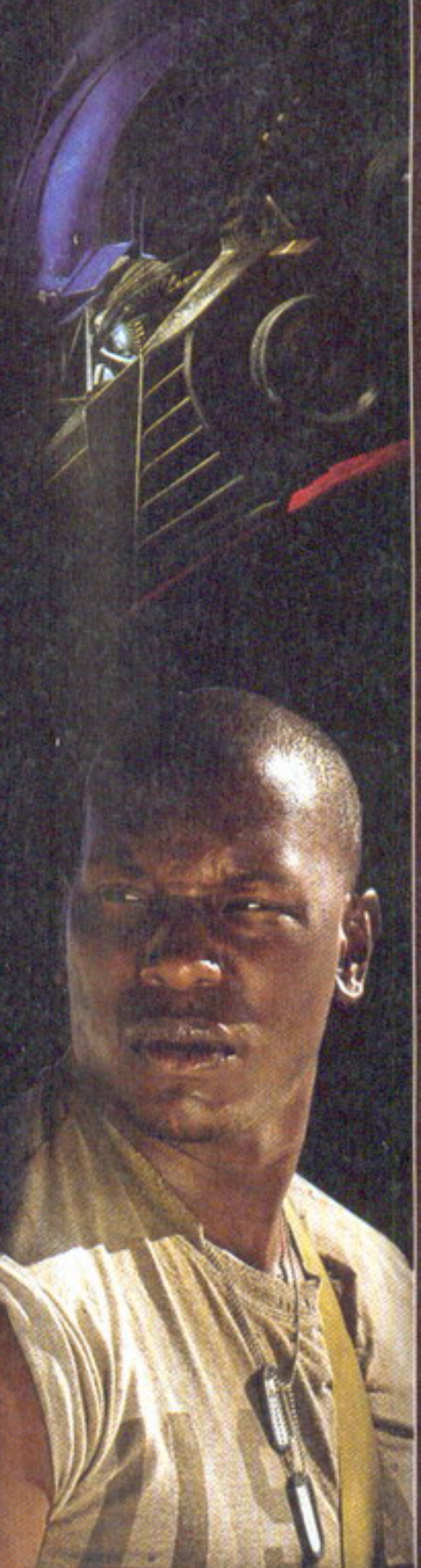
каждую твою половинку. Кошмар! Полный и бесконтрольный беспредел. А вы ещё ругаете Параграф 78. Кстати, его очередь тоже наступит.

Транспортёры

Вот так и завершается мой обзор технотронных "Трансформеров". Глюков и неувязок в фильме Майкла Бэя хватает, ой как хватает. У него массивные роботы непонятно по какой причине прячутся по периметру дома главного героя, хотя ж, блин, судьба человечества под угрозой, и им нужно спешить спасать Куб, а не маяться дурью.

Именно в фильме Бэя могучий Оптимус Прайм выглядит нерешительным слабаком, которого Мегатрон пинает, как хочет. Тогда как в комиксе и мультсериале. Прайм гораздо сильнее лидера десептиконов. Да, нестыковок много, слишком много. Самые яркие я описал выше, но это не финал – смотрите кино внимательнее, может, найдёте самое "то", что я упустил.

животное





Исследование жанра: Меха



С этого номера я начинаю цикл статей, посвященный жанрам аниме. Как вы помните, щепетильные японцы делят аниме и мангу четко по возрастным категориям (см. Таблицу 1).

Жанры тоже возникли не сразу, каждый из них приходил на пик популярности в определенный момент истории Японии, поэтому неразрывно связан с ней. Сегодня мы поговорим о жанре под названием Меха. Нет, это не про кawaiiных меховых и пушистых

существ, это про стальных человекоподобных роботов.

Впервые сама концепция "гигантского боевого робота" была предложена мангакой Рюити Ёкояма, в 1943 году. Его комикс "Воин науки приходит в Нью-Йорк", напоминает сагу о Годзилле, которая, как муравьев, давит бедных жителей Америки. Исторически все понятно: Вторая Мировая война, Япония на стороне агрессора, вся анимация и комиксы делаются под заказ государства с агитационными призывами и

лозунгами в духе "мы победим!". Что и говорить, если в эти нелегкие годы снимались аниме исключительно о героических операциях человекообразных зверюшек-морских пехотинцев по освобождению Индонезии и Малайзии от карикатурных рогатых чертей, под которыми подразумевались не кто иные, как американцы. И хотя японцы проиграли, со временем индустрия комиксов и анимации начала потихоньку расти, культурно и тематически отличаясь от американской.

На волне военной "гонки технологий" у широких масс населения возрастает интерес к научной фантастике и разнообразным достижениям в этой отрасли. Осаму Тедзука без преувеличения внес огромную лепту не только в развитие аниме и манги в Японии, но и в жанр научной фантастики, благодаря "Могучему Атому". Этот черно-белый сериал 1963 года был од-

Таблица 1

Название категории	Возрастная группа	Возраст и класс учебы
кодмо-аниме	для детей младшего школьного возраста	1-6 классы – до 10-11 лет
сёнэн-аниме	для подростков-юношей	средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет)
сёдзё-аниме	для подростков-девушек	средняя и старшая школы (7-12 классы – с 10-12 до 18 лет)
сэйнэн-аниме	для молодых мужчин	колледж/университет (18-25 лет)
дзёсэй-аниме	для молодых женщин	колледж/университет (18-25 лет)



ним из первых в аниме-индустрии. Главное отличие от американских лент, состояло в том, что помимо локальных сюжетов каждой серии, присутствовал и глобальный сюжет. С этого же года, одна из новых открывшихся студий "Теле-картун Джапан" выпускает сериал "Железный человек № 28", по манге Мицутэру Ёкоямы. В нем ребенок управляет огромным роботом с помощью дистанционного управления. В более поздних аниме закрепились идея управления, когда пилот непосредственно сидит внутри робота. Таким образом для главного героя повышался риск – он мог погибнуть вместе со своим роботом, тем самым накалялась эмоциональность и драматичность аниме, а зритель мог пустить скупую слезу.

В 1966 году студия "Тоэй дога" (теперь уже легендарная) и режиссер Юго Сэрикава выпускают полнометражный "Киборг 009". Это одна из ступеней эволюции от тедзуковского Атома к чистому жанру "меха". История девяти абсолютно разных людей-киборгов, превращен-

ных в гигантских роботов и сражающихся в команде, вписала ключевые элементы в развитие жанра меха. Но канон – то есть идеальный образец данного жанра принадлежит той же студии и Го Нагаю: это экранизация манги "Мазингер Зет" ("Mazinger Z", 1972-1974). Именно здесь впервые появилось слово "меха", для обозначения пилотируемого боевого робота. (Название происходит от японского сокращения английского слова "механический"). На волне сумасшедшего успеха, компании, производящие игрушки и сборные модельки, ринулись в погоню за прибылью. Заключение договоров о финансировании меха-сериалов стало нормой, чем больше героев – тем больше игрушек можно было выпускать, и игрушечные компании зарабатывали на этом гораздо больше аниматоров. Именно такая история у всемирно популярных Трансформеров: сначала появились игрушки, потом аниме-сериалы и комиксы Марвел, а в прошлом году на экраны вышел полнометражный фильм. Наши читатели еще не забыли и такую сагу своего детства, как "Вольтрон – оборонец вселенной". Самый свежий при-

мер: сериал "Sky girls", который был создан исключительно благодаря фигуркам серии "Mecha Musume", талантливого скульптора Симады Фумиканэ, объединившего в них любовь к кawaiiным девочкам с техникой и меха.

Интерес к НФ 70-80-х годов вел к тому, что в каждом аниме для меха-роботов придумывалась различная псевдонаучная терминология, объяснялись технологии их функционирования, появлялись все новые и новые способы трансформации, новое оружие и т. д. Сюжет основывался на сплоченной команде героев (которая называлась сэнтай, отсюда термин меха-сэнтай), которая борется с врагами, злом, инопланетянами и т. д.

Параллельно в это же время развивался жанр научной фантастики, в котором преобладали космические саги и эпопеи. Наиболее известные из них: "Космический пират капитан Харлок" ("Uchuukaizoku captain Harlock", 1978-1979) и "Галактический экспресс 999" ("Ginga tetsudou 999", 1978-1981). В ка-

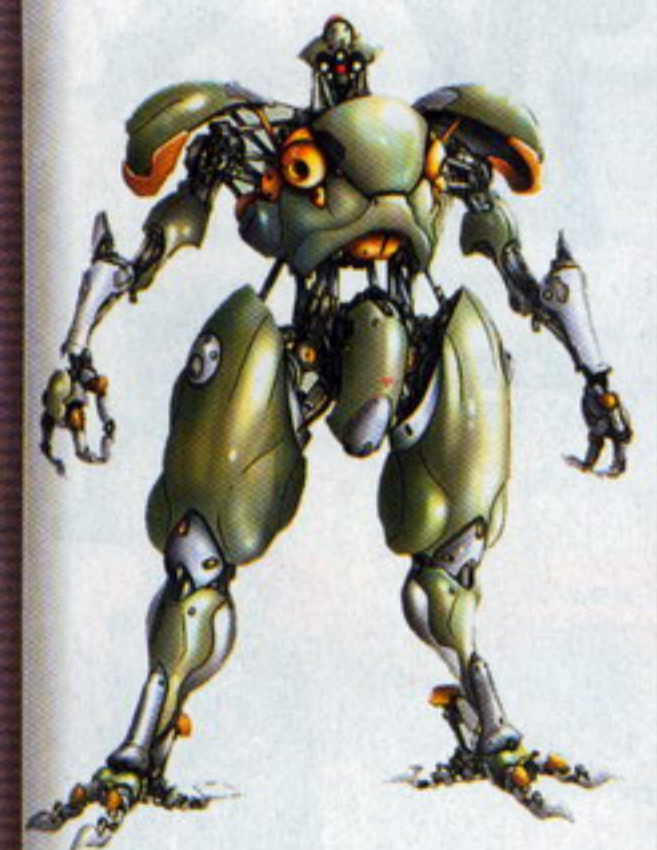
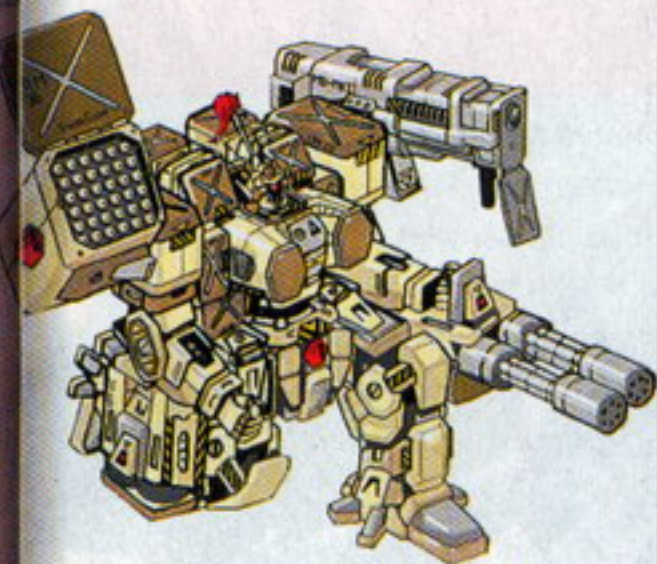


★ソビエト空軍
P-60
試作機械化航空歩兵



✙ドイツ陸軍
3号突撃装甲歩兵
G型





честве слияния этого жанра с меха-сэнтаем, в 1979 году появился известный многим нашим анимешникам "Мобильный воин Гандам". Как известно, сериал стал настолько популярен, что ответвления и продолжения его эпопей снимают до сих пор. Гандам покори умы молодого поколения своей реалистичностью: здесь роботы не были закинутыми на нашу планету древними цивилизациями – они выпускались серийно, пилотировались кнопками и штурвалами, а не боевыми выкриками команд, и команда героев воевала не с вселенским злом, а с вполне человеческой космической организацией.

В 80-90-х годах отаку входят в жизнь аниме-индустрии, сами приходят в аниме-студии, пытаются создать свои. Яркий пример меха-сериала того времени "Стремись к вершине! Ганбастер", он был насыщен юмором и различными отсылками к другим аниме, которые были понятны только настоящим отаку. (Отаку – поклонники аниме, знающие о своем увлечении больше рядовых анимешников). Важной вехой популярности жанра меха стал выход эксклюзивного OAV "Мобильный воин супер-деформированный ГАНДАМ", где персонажи были превращены в чибиков – малышей с большой головой – изображение деформируется, чтобы придать героям больше мультяшности и детскости. Позже меха смешивается с другими жанрами, например, с фэнтези и парпанком в "Видение Эскафрона" ("Tenkuu no Escaflowne", 1996), с комедией в Full Metal Panic или с киберпанком в работах Мамору Оси. Одним из самых ярких и культовых сериалов в жанре меха на сегодня остается "Евангелион нового поколения", о котором очень много написано, так что не буду вдаваться в подробности.

Выборочный перечень Меха, которые внесли свою лепту в историю формирования жанра.

Наименование рус.	Наименование англ.	Год создания
Мазингер Зет	Mazinger Z	1972-1974
Робот Гетта	Getta Robo	1974-1976
Инопланетный робот Грендайзер	UFO robot Grendaizer	1975-1977
Стальной Джииг	Kotetsu Geeg	1975-1976
Неуязвимый робот Комбаттер-V	Choudenji robot Combattler V	1976-1977
Межпланетный робот Дангвард Эйс	Wakusei robot Danguard Ace	1977-1978
Непобедимый стальной человек Дайтарн 3	Muteki kojim Daitarn 3	1978-1979
Далтаниос – робот будущего	Mirai robot Daltanios	1979-1980
Мобильный воин ГАНДАМ	Kidou senshi Gundam	1979-1980
Трансформеры [G1]	Transformers[G1]	1984
Стремись к вершине! Ганбастер	Top o nerae! Gunbuster	1988-1990
Мобильный воин супер-деформированный ГАНДАМ	Kidou senshi super deformed Gundam	1988
Волшебный рыцарь Рэй-эрт	Mahou kishi Rayearth	1994-1995
Евангелион нового поколения	Shinseiki Evangelion	1995-1996

А сколько игр, стратегий и симуляторов было придумано "по мотивам": MechWarrior, MechCommander, меха присутствуют в стратегиях StarCraft, Command & Conquer 2 и Command & Conquer 3 и многих других играх. Боевые роботы так вдохновляли молодежь, что многие всерьез занялись конструированием "действующего образца". Американская компания "Mechanized Propulsion Systems" обещает создать образец, пригодный для боя, к 2025 году. А японская "Sakakibara Kikai" уже создала первый образец,двигающийся со скоростью 1,5км/ч при весе в 1 тонну и высоте в 3,4 метра.

Из последних ярких аниме в жанре меха можно выделить "Eureka Seven Psalms of Planets" (2005-2006) от студии BONES. Отлично проработанные характеры героев, проблемы взросления и поиска жизненного пути в купе с

обязательными сражениями на боевых роботах, для которых придумали еще и серфинг-доски, что сделало это аниме популярным за довольно короткий срок. Плюс, отлично прописанный мир, здоровая доля юмора и сарказма, захватывающий сюжет с целой кучей намеков и недосказанностей: секты, болезни и странные технические устройства, все это сможет вас продержать у экрана не один час.

Ожидаемые новинки жанра: сериал "Kidou Senshi Gundam OO" – легендарная альтернативная история по вселенной Гандамов, Macross (Macross Frontier) – телесериал приурочен к 25-й годовщине Макроса в 2008 году, анонсирован римейк "Giant Robo 40th Anniversary" к 40-летию аниме "Giant Robo", и, конечно, "Rebuild of Evangelion".

Happynews

